機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

キャラクターコンプリートブック



目次

イラスト集 …… 3

キャラクターデザイン原案集 …… 53

線画・カラー設定集 …… 95

特別座談会 …… 189

伊藤 悠 描き下ろし漫画
『鉄血日和～バトルフィールドオブドリームス～』 …… 195

column

01 SDキャラ …… 52

02 伊藤 悠twitter投稿イラスト… 94

03 劇中写真ギャラリー*#01* …… 109

04 劇中写真ギャラリー*#02* …… 119

05 キャストコメント…… 188

イラスト集



月刊アニメーション2016年1月号

作画　千葉道徳　キャラ　有原寧　メカ　[illegible]　長尾朱美（Wish）　特効　イノイ[illegible]　撮影　旭プロダクション



月刊アニメージュ2015年11月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI



月刊アニメティア2015年11月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊アニメージュ2015年12月号
作画　牧 孝雄　仕上げ　井上あきこ（Wish）　撮影　旭プロダクション



PASH！2016年1月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメディア2015年12月号
作画　大貫健一　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメティア2016年1月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊アニメーシュ2016年2月号
作画　大貫健一　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊アニメティア2016年2月号
作画　池田佳代　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　山川晴子



月刊アニメティア2016年3月号
作画　池田佳代　仕上げ　長尾李美（Wish）　特効　山川晴子



月刊アニメーション2016年3月号
作画　千葉道徳 キャラ　有澤寛 ・[illegible] 大谷道代 (Wish)　特効　イ[illegible]　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2016年3月号
作画　戸井田珠望　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊アニメディア2016年4月号
作画　河合桃子　仕上げ　篠原優実（Wish）　撮影　旭プロ



月刊アニメーシュ2016年4月号
作画　小谷杏子　仕上げ　菊地和子(Wish)　撮影　旭プロダクション



オトメティア2016年4月号
作画　山本美佳　仕上げ　長尾朱美(Wish)　撮影　旭プロダクション





月刊ニュータイプ2016年4月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾歩美（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2016年4月号増刊 ニュータイプ・ロマンス2016 SPRING
作画　千羽由利子　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2016年11月号
作画　中島 凛　仕上げ　菊地和子（Wish　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2016年7月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2016年6月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダク

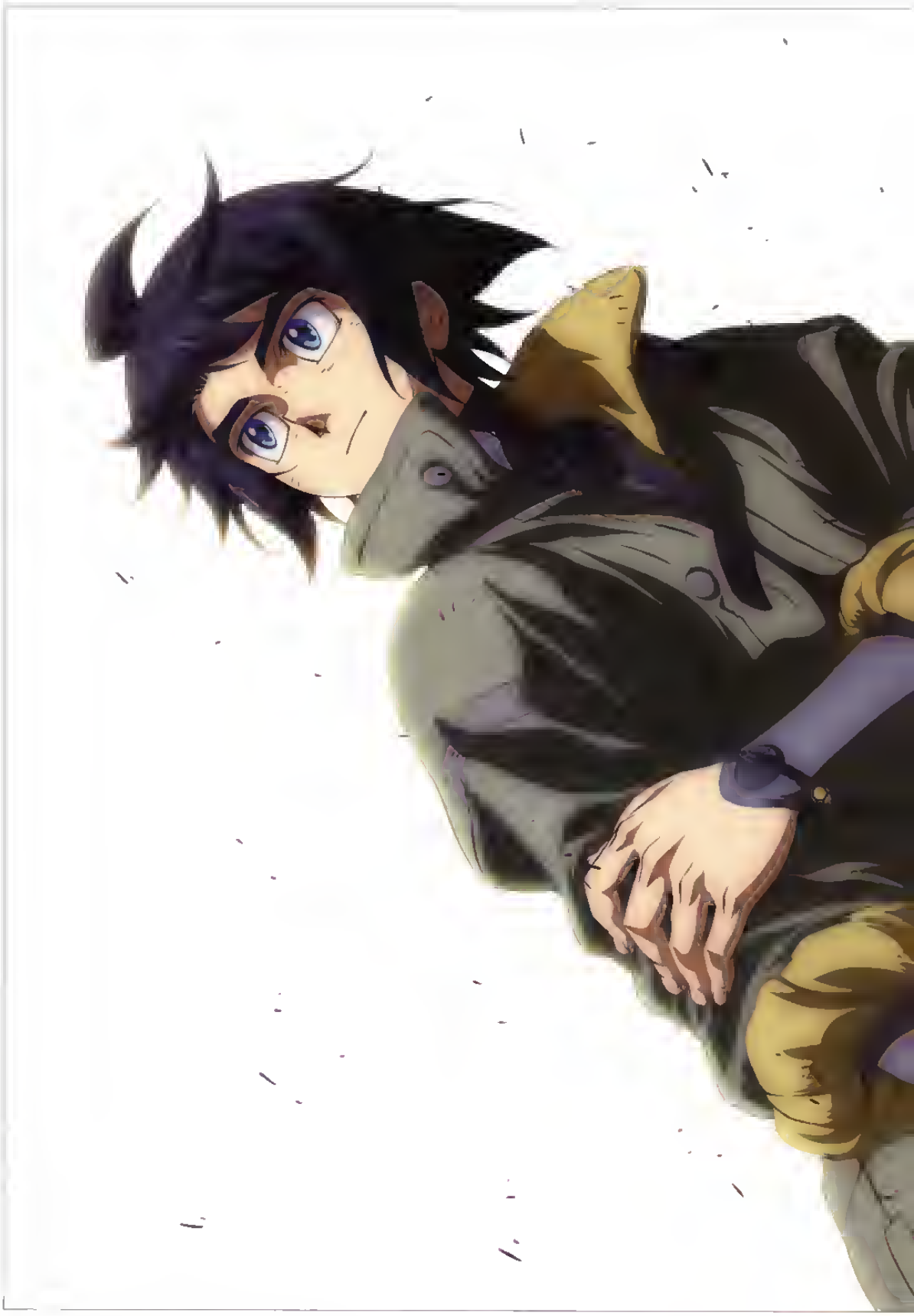


月刊ニュータイプ2016年9月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダク

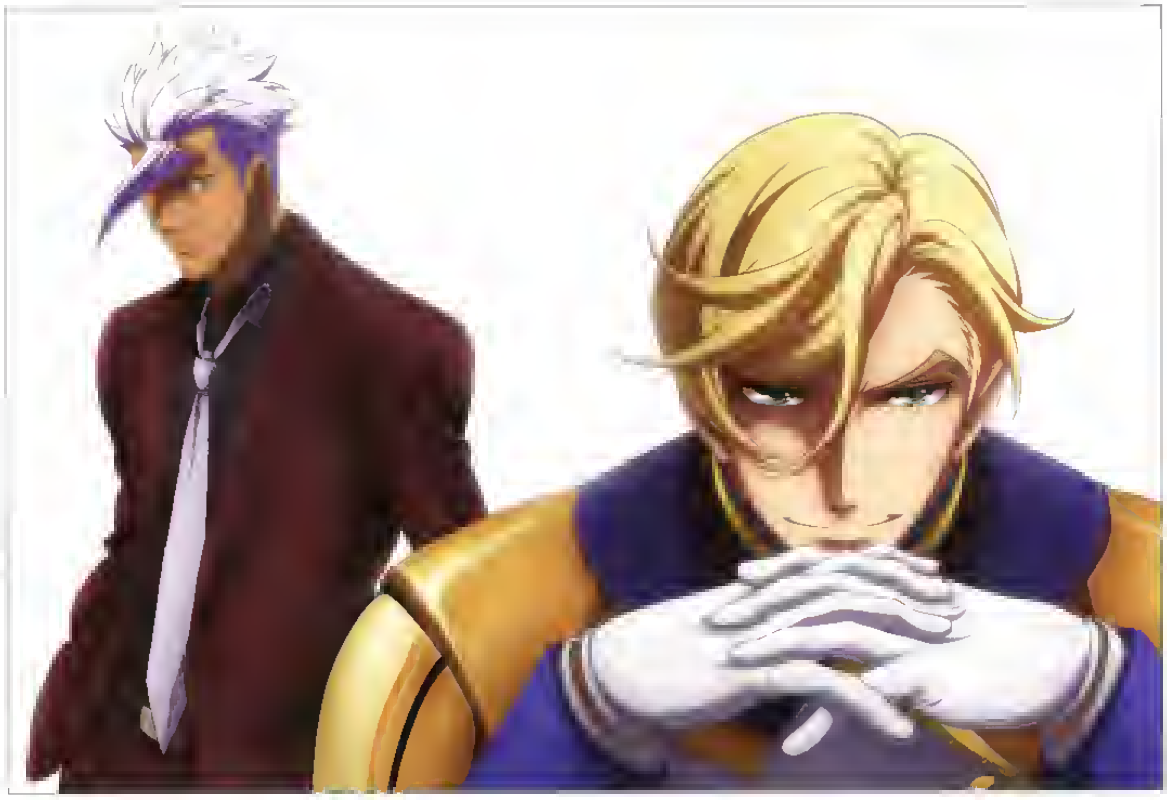


月刊ニュータイプ2016年8月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション





月刊アニメーシュ2016年5月号
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子「Wish」　撮影　旭プロダクション



月刊アニメーシュ2016年11月号
作画　池田佳代　仕上げ　藤原優美（Wish）　特効　山川明子



月刊アニメティア2016年12月号
作画　小谷杏子　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダク[illegible]



月刊アニメーシュ2016年12月号
作画　千葉道徳　仕上げ　古賀真利江（Wish）　撮影　旭プロダクション





月刊アニメーション2016年10月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾隼美（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊ニュータイプ2016年12月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　稲熊優実 Wish　撮影　旭プロダクション



月刊アニメティア2017年1月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　長尾朱美 Wish　撮影　旭プロダクション



オトメディア2017年1月号
作画　赤井方尚　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊ニュータイプ2017年1月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2017年2月号増刊 ニュータイプ・ロマンス2017 SPRING
作画　戸井田珠里　仕上げ　藤原優実（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメーション2017年2月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2017年2月号
作画　木村 智　仕上げ　藤原優実（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　後藤亮太（KUSANAGI）



月刊アニメージュ2017年3月号
作画　大貫健一　仕上げ　須地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメーション2017年4月号
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメディア2017年3月号
作画　赤井方尚　仕上げ　岡宮志帆（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメディア2017年2月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション



PASH！2017年5月号
作画　小谷杏子　仕上げ　倉鹿真琴（Wish）　撮影　旭プロダクション



オトメディア2017年3月号
作画　池田佳代　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　山川明子



月刊アニメーシュ2017年4月号
作画　大貫健一　仕上げ　岡宮志帆（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメディア2017年4月号
作画　赤井方尚　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊ニュータイプ2017年5月号
作画　有澤 寛（メカ）　赤井方尚（キャラ）　仕上げ　大谷道代（Wish）　特効　イノイエ ノン　撮影　旭プロダクション



オトメティア2017年SPRING
作画　池田佳代　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　山川明子





月刊ニュータイプ2017年4月号
作画　千葉道徳　仕上げ　大谷遥代（Wish）　撮影　旭プロダク



月刊ニュータイプ2017年6月号
作画　戸井田琢里　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



月刊アニメージュ2017年5月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊アニメージュ2017年7月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション



月刊オトメティア2017年6月号
作画　戸井田珠里　仕上げ　菊地和子（Wish）　撮影　旭プロダクション





月刊アニメージュ2017年6月号
作画　千葉道徳　仕上げ　笠 愛美(Wish)　撮影　旭プロダクション





月刊アニメーシュ2017年8月号
作画　千葉道徳　仕上げ　妻鹿真琴（Wish）　撮影　旭プロダクション



第1期キービジュアル

作画　千葉道徳（キャラ）　有澤寛　メカ）　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　イノイエンジン　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



第2期キービジュアル

作画　千葉道徳 キャラ　有澤寛 メカ　[illegible] 菊地和子(Wish)　特効　イノイエンジン　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕(KUSANAGI)



第1期Blu-ray＆DVD宣伝ビジュアル

作画　千葉道徳（キャラ　有澤寛　メカ　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　イノイニ　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI



第2期Blu-ray＆DVD宣伝ビジュアル

作画　千葉道徳　キャラ　有澤寛　メカ　仕上げ　長尾朱美（Wish）　特効　[illegible]　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



イベント「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 鉄華団決起集会」ホーピシェアル

作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション



イベント「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンス THE LAST FLAG」キービジュアル
作画　千葉道徳　仕上げ　菊地和子（Wish）　特効　イノイエンジ　撮影　旭プロダクション



ラジオCD「蒼華団放送局」Vol.2 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　大谷道代（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本恵夕（KUSANAGI）



ラジオCD「蒼華団放送局」Vol.1 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　金井眞悟（KUSANAGI）



ラジオCD「蒼華団放送局」Vol.6 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　関宮志帆（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　吉田美和（KUSANAGI）



ラジオCD「蒼華団放送局」Vol.5 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　大谷道代（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　石川宏典　コ[illegible]



ラジオCD「蒼華団放送局」DJCD ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　磯部優実（Wish）　撮影　旭プロダクション



ラジオCD「蒼華団放送局」Vol.9 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本恵夕　KUSANAGI



ラジオCD「鉄華団放送局」Vol.4 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　岡宮志帆（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



ラジオCD「鉄華団放送局」Vol.3 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



ラジオCD「鉄華団放送局」Vol.8 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　大谷満代（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　伊藤広道（KUSANAGI）



ラジオCD「鉄華団放送局」Vol.7 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　岡宮志帆（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　吉田美和（KUSANAGI）



ラジオCD「鉄華団放送局」Vol.10 ジャケット
作画　千葉道徳　仕上げ　長尾朱美（Wish）　撮影　旭プロダクション　背景　川本亜夕（KUSANAGI）



機動戦士カンタム 鉄血のオルフェンス
Original Sound Tracks シャケット
作画 伊藤 悠



機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンス
Original Sound Tracks Ⅱ ジャケット
作画 伊藤 悠



2015年ウルトラジャンプ11月号 ピンナップ
作画　伊藤 悠



2017年月刊カンタムエース6月号 表紙
作画　伊藤 悠



2017年月刊ガンダムエース6月号 付録クリアファイル
作画 伊藤 悠

column 01

SDキャラ

Twitterにてラフ画稿を披露しつつ展開されていったSDキャラ企画。こちらのディフォルメされたキャラクターたちも、千葉道徳氏がデザインを手掛けている。



オルガ・イツカ



三日月・オーカス



ビスケット・グリフォン



昭弘・アルトランド



ユージン・セブンスターク



ノルバ・シノ



ヤマギ・ギルマトン



タカキ・ウノ



ライト・マッス



アトラ・ミクスタ



クーデリア・藍那・バーンスタイン



マクギリス・ファリド



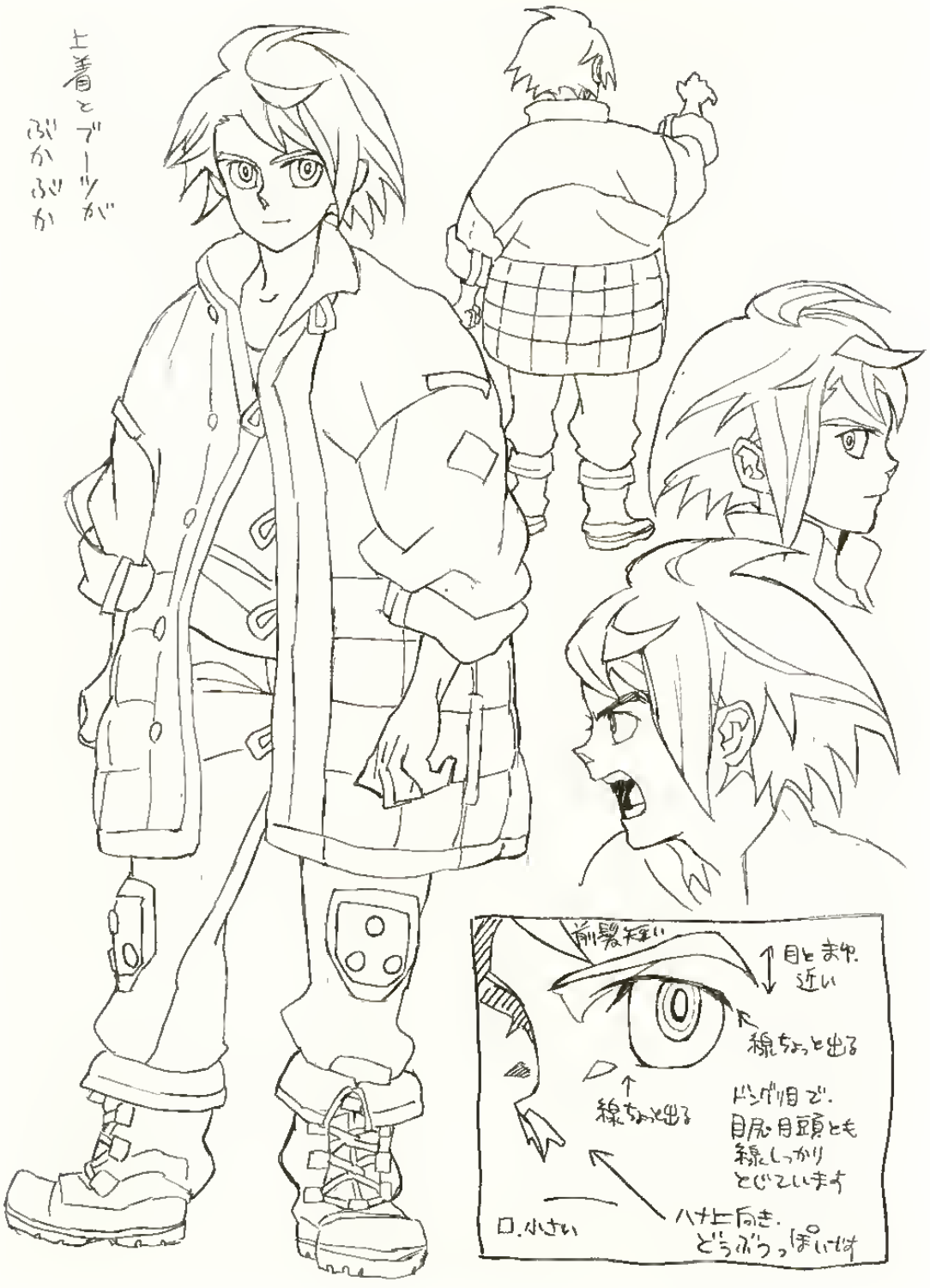
ガエリオ・ボードウィン



アイン・ダルトン

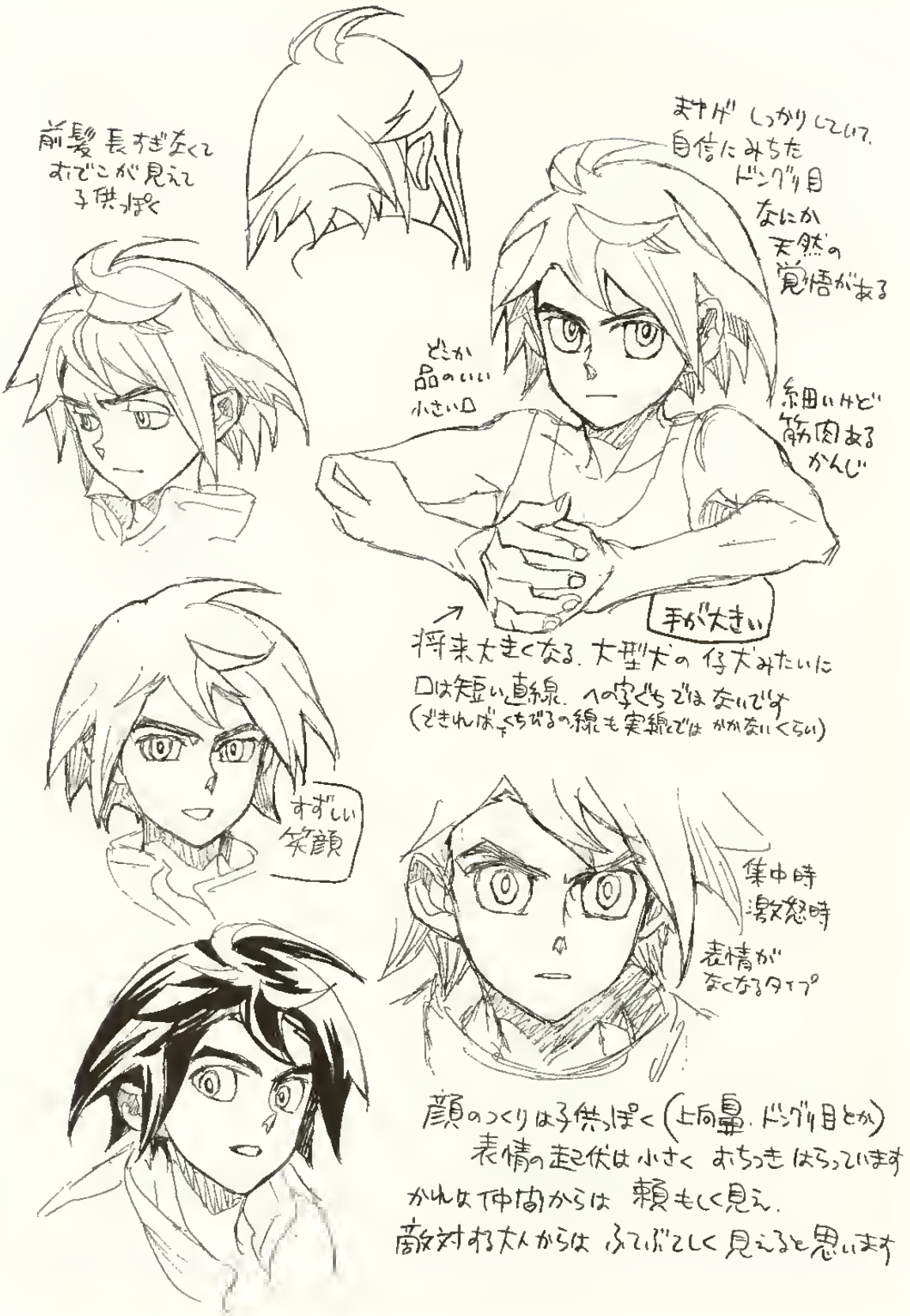
キャラクターデザイン原案

三日月・オーガス



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

当初から、いわゆる熱血とか元気なキャラではないんだろうなとは思っていました。最初の監督イメージがあって、こういう感じですかと原案をお出ししたら、本編ではもっと尖がった感じになって驚きました（笑）。仙人というか人ならすみたいな感じになるとは。衝撃というか感動というか。褒め言葉としてすごく怖い人になりました。最初、目の色は緑と聞いていましたが青くなりましたね。監督はブカブカ服のどてら感がいいとおっしゃっていました。


前髪長すぎ左くて
おでこが見えて
子供っぽく
まゆが しっかりしていて、
自信にみちた
ドングリ目
なにか
天然の
覚悟がある
どこか
品のいい
小さい口
細いけど
筋肉ある
かんじ
手が大きい
将来大きくなる。大型犬の仔犬みたいに
口は短い直線。への字ぐちでは ないです
(できればへの字ぐちぎみの線も実線では かかないくらい)
すずしい
笑顔
集中時
激怒時
表情が
なくなるタイプ
顔のつくりは子供っぽく(上向眉、ドングリ目とか)
表情の起伏は小さく おちつきはらっています
かれな仲間からは 頼もしく見え、
敵対する人からは ふてぶてしく見えると思います

オルガ・イツカ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

三日月とオルガをはじめ、多くのペアとかキャラは並べて好対照になるような形にしようと意識しました。私の案だと子供っぽい感じでしたけれど、第1話の映像を見たら大人びていて格好良く、またいい衝撃でした。前髪はイキった感じに（笑）。これが無いとなんでもない人になりますね。このひさし、すごく便利なんだと思います。表情の7割隠しも9割隠しもできるので、便利なひさしなのではないでしょうか。


三日月は「淡々」
オルガは「不敵」
なイメージ
オルガ。ミカ
ニヤリ
まえがみ
目もとが
キレイめ
口は大きめ
命をあずけたり
あずかったり
ピンチのときに
笑うタイプ
風
前髪
ピラピラ
うごく
くちびる
あまりにセクシーには笑らないかんじで
とじてるときは への字ぎみで
表情は大ぶりで豊か
たまに冷たい顔をするとギャップで怖いかも

幼少期の三日月&オルガ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
三日月の服は路上で死んでいる大人の服をかっぱいだみたいなニュアンスです。服のブカブカ感は、さらに毛布を着ているぐらいの感じで、大人物を無理に着ているイメージです。オルガの左腕の傷跡はイベントで第1話を観て「傷ある!? カッコイイ！」とビックリしました。この傷はもしかして幼少時の原案からきているのかなと思って。

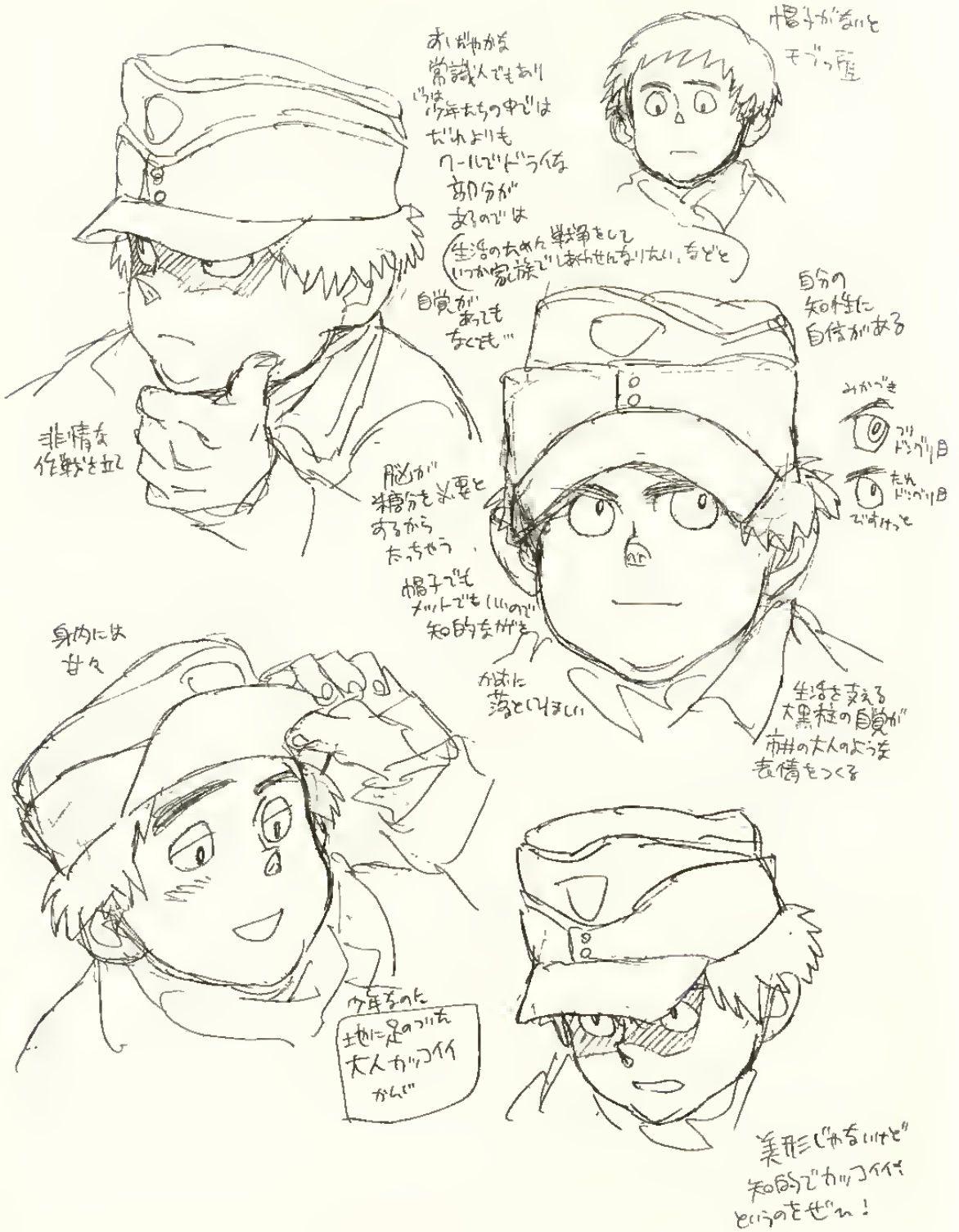

光差す方へ。
ここじゃないどこかっていう言葉に目を奪われて…
見られているけれど静かなこのまま
「次はどうすればいいの？」
死体の足元でごそごそ…
光差す方へ…
三日月のかけらがぐっとちって
緊張もとけ笑顔を返して。
「…行くぞ」

ビスケット・グリフォン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

三日月とオルガとビスケットはワンセットで、最初から監督の中にイメージがちゃんとありました。三日月は小柄設定、オルガはリーダー設定があったんですけれど、ビスケットに関しては外見の設定が特になくて、3人のバランスを考えてぽっちゃり案を出しました。太ってたらカレー好きだとか小柄でマユが太ければ熱血みたいなアーキタイプから、監督は逸脱したかったのかなと考えまして。そこについていった感じです（笑）。


帽子がないと
モブっ顔
おしゃれな
常識人でもあり
ぐらは少年たちの中では
だれよりも
クールでドライな
部分が
あるのでは
(生活のためん単純をして
いつか家族でしあわせになりたい。などと
自覚が
あっても
なくても…
非情な
作戦を立て
自分の
知性に
自信がある
みかづき
フリ
ドンガリ目
たれ
ドンガリ目
でずかっと
脳が
糖分を必要と
するから
たっちゃう
帽子でも
メットでも
いいので
知的なかぎを
かぶせ
落としてほしい
生活を支える
大黒柱の自覚が
市井の大人のような
表情をつくる
身内には
甘々
少年なのに
土地に足のついた
大人カッコイイ
かんじ
美形じゃないけど
知的でカッコイイ
というのをぜひ！

昭弘・アルトランド／ユージン・セブンスターク

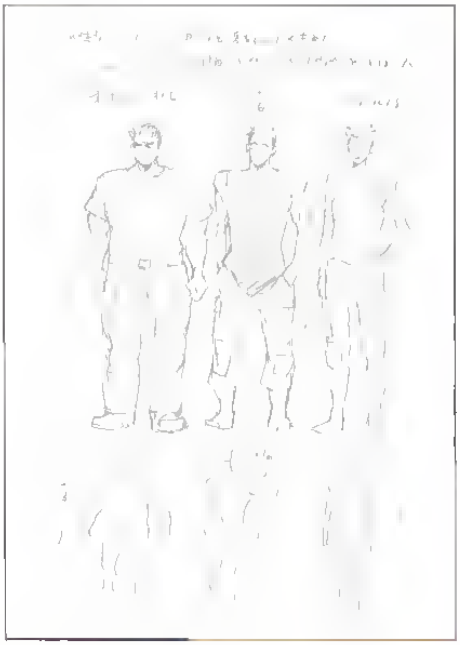




DESIGN COMMENT　伊藤 悠

鉄華団はみんな似た服を着るので、シルエットはそれぞれ特徴的になるように気をつけています。ユージンは学校に行っていた経験があると聞いていて、彼はそこに誇りがあったというか、リーダーの賢いオルガに悔しい思いをしているという気持ちもあってネクタイを付けています。昭弘はいつも筋トレしてましたね（笑）。CGSのヒューマンデブリの服にある赤いラインは、そういう子たちを出したいけれど、どういう風に簡単に特徴付けられるか考えて欲しいと言われ、「簡単にかき」と思って（笑）。じゃあ線かなと。すごく雑い扱いをされているというイメージがあったので、例えば逃げたりしても視認しやすいとか、夜間ライトが当たると光るとか、そういうイメージがありました。第2期になると線が消えていて、あれは感動しました！　セリフなどで声高に語られないのがいいですよね。彼らはデブリという状況からの、仲間と意志の力によるサバイバーなのだと。

体格参考



ノルバ・シノ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
最初はショートドレッドでした。実はけっこう脇のキャラというかザコい感じだと思っていて（笑）。こんなに活躍するとは大いに意外でした。こんなに多くの人物に光があたる群像劇だとは思っていなくて、他の鉄華団メンバーもわりと最初は脇キャラのつもりでいた気がします。みんな大事な人たちになりました。

ヤマギ・ギルマトン

前嶋重機 鉄華団服装デザイン原案





DESIGN COMMENT　伊藤 悠
東洋系というイメージだったんですが金髪になっていてビックリでした。髪型は、性格が内向的という監督のイメージを反映した感じです。シノに頭を撫でられてはじめて両目が出ますが、それを受けて、最終回の成長したヤマギは前髪を上げて両目を見せることにしたんだなと。成長ヤマギは伊藤案にはなかったもので、ひと目で彼の心を見せるワザを絵ひとつでさっと描かれているので感激しました。

タカキ・ウノ





DESIGN COMMENT　伊藤 悠
タカキはけっこう文字設定がありましたね。脚本の岡田麿里さんがキレイめの子が欲しいとおっしゃっていたとのことで、「なるほど、そういえは確かに他の子たちはキレイめとは言えんな」と（笑）。キレイめってなんだっけみたいな感じだったので、かなり手探り感がありました（笑）。

ダンジ・エイレイ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
「美霊」と当て字できてしまう名前からして儚いですよね。存在感のあるキャラクターを死なせてこそなんでしょうね。その死にシノが嘆いていて、それできっと「こいつけっこういいやつだな」という感じが出ますし。ダンジの死に対して、それぞれのリアクションが、それぞれのキャラを語るというのがあるんじゃないかと。

ライド・マッス



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
端にちょっと映るけどメインじゃないですと発注に書いてあった気がしたのに（笑）。大トリですもんね、彼は。そうしてみると、みんながみんな育ったんだなと思います。名作劇場に出てきそうって言われていました（笑）。脇役ですという発注の方がとても気楽に描けますね。

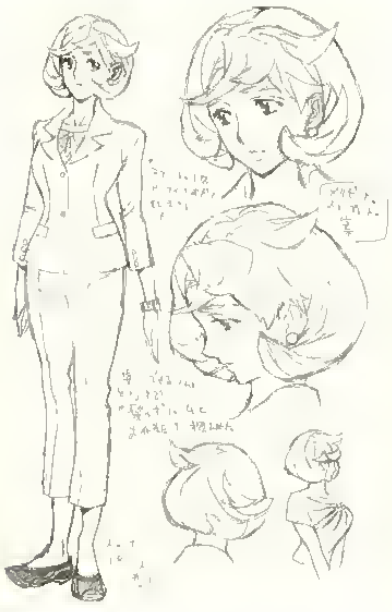
ナディ・雪之丞・カッサパ





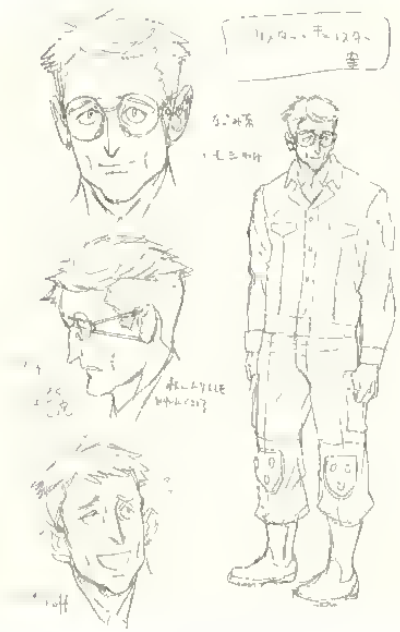
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
雪之丞の義足は、整備もするけれど外で戦うようなイメージがあったのかもしれないです。ジャンプとかするのかなと思っていましたが、そんなことはなかったです（笑）。臭い設定はなぜか最初の発注時からあって、そういうのが重要なのかなって（笑）。でもメリビットとお付き合いをはじめてから臭くなくなったって相当なことですよね。

メリビット・ステープルトン



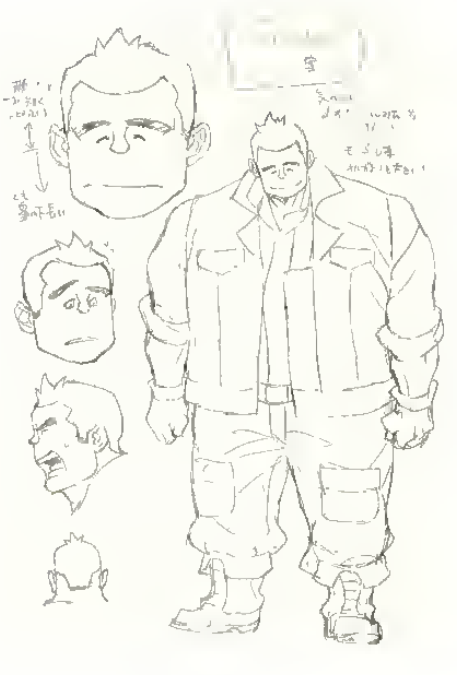
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
メリビットやクーデリアのようなキレイな人は、なかなか案が通りませんでした（笑）。最初はもっと「アハーン」という感じで、いかにもテイワズが差し向けたみたいなキャラでしたけれど、もっと大人しくという指示で変更になりました。最初はオルガと仲良くなるかも、という話も聞いていたんですが ^^。

デクスター・キュラスター



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
テクスターとかフミタンとかメガネ指定キャラは、普通のメガネだと無重力下では吹っ飛んじゃうかもとの話で、耳からとれない固定式です。デクスターはCGS時代の後悔を少し口にしていましたが、それにしても第2期後半の鉄華団とともにあんなに生きてくれたのは並ならぬ度胸というか覚悟ですね。

デイン・ウハイ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

とにかくデカイやつということで。整備士というのは聞いていましたが，役割的にどこにいくのか　立ち位置があまり把握できていなかったですね。第1期を経てシリアスな世界だったので，面白過ぎる感じのキャラを出すのはいかんのかなと迷っていた気がします。

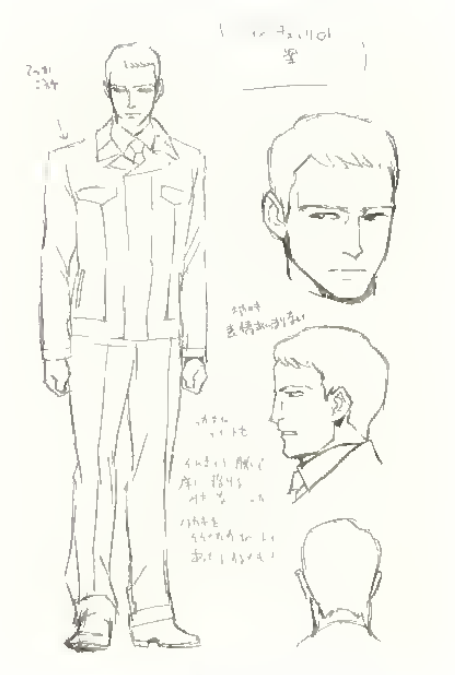
ハッシュ・ミディ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

三日月に噛み付いていくキャラという話だったので，気だるげな感じにしました。第2期の新人たちは，どうしたもんかと（笑）。阿頼耶識なしの人たちが入ってきて，小さめな乳幼があると聞いていたので，かなり悩んだといっか。でも自分が悩んだ程の展開ではぜんぜんなかったので，おかしな心配をしていたんだなと（笑）。

ラディーチェ・リロト



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

ラディーチェは辛かったですね。子供相手に話が通じなくてストレスを溜めるとか本当に辛い（笑）。そこはがんばれと，辞職するなりマニュアルを作るなりしろ，みたいな！　裏切るという話は聞いていて，有能で冷静だけど忠誠はないという発注でした。

ザック・ロウ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

「リーゼントでいいです」と言われて，「リーゼントに悪いやつはいない」と（笑）。第2期で世界がすごく難しくなったと思っていて，世界の情勢だとか，そういう見ていて知りたいことを視聴者目線で一緒に質問してくれるやつがいればありがたいと思って，ザノクの質問癖も提案させてもらいました。

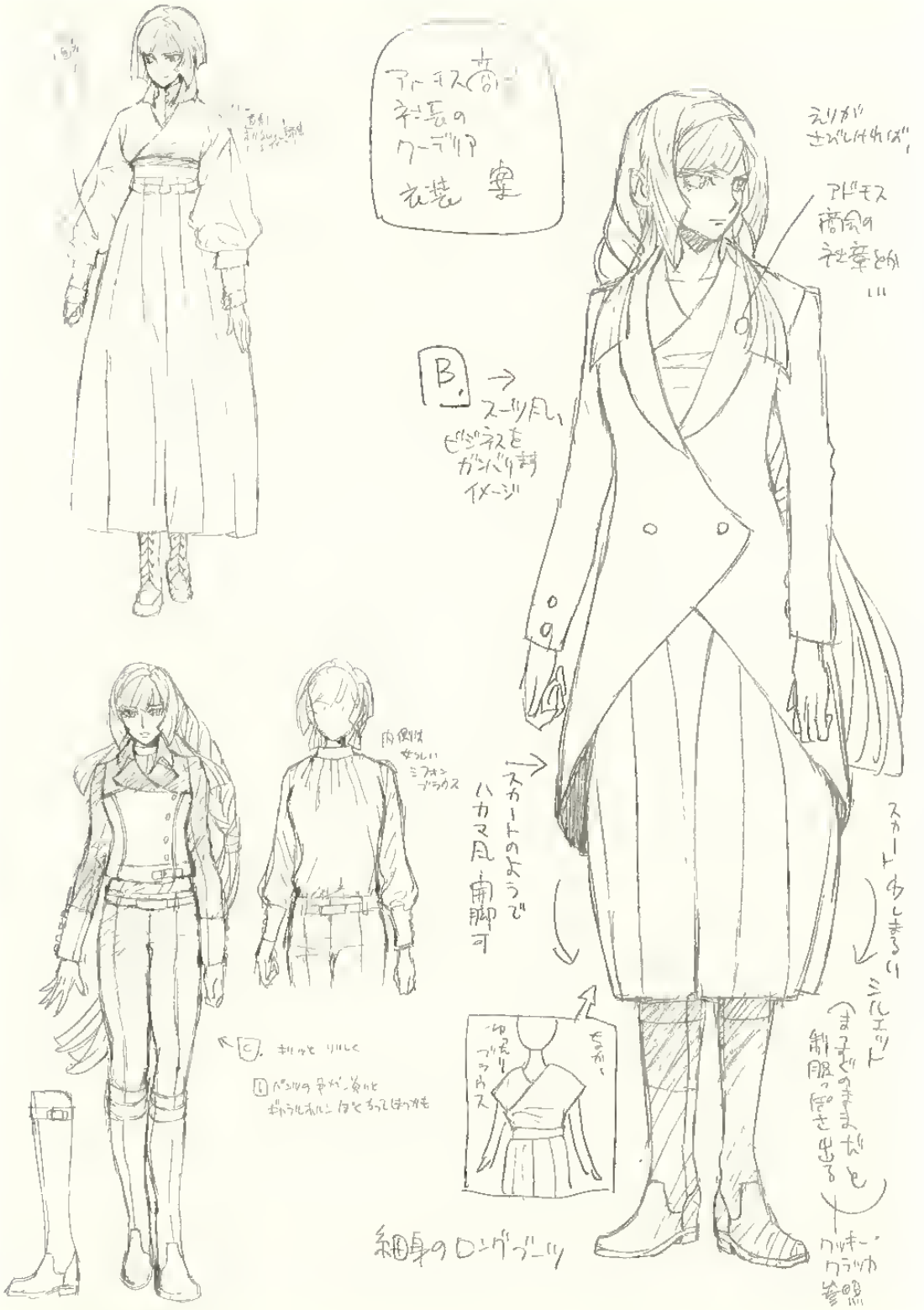
クーデリア・藍那・バーンスタイン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

赤毛と聞いていましたが，最終的に金髪でしたね。発注時に色が決まっていた人は逆に少ないです。最初の先入観で絶対に父親を殺すんだろうなと思っていて（笑）。そうつもりでやっていたら、キツ過ぎますと。じゃあ可愛くとやっていたら，これじゃ可愛ですと言われて、すごく匙加減が難しかったです。最初に三日月がいて，三日月と並んだときに対照的になるようにと。アトラもそうでしたが、三日月は色々なものの基点になっている感じです。

クーデリア・藍那・バーンスタイン（第2期）



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

第2期は、スカートっぽくみえるけれど、でもスカートじゃないという衣装です。第1期では理想に燃えて出発したけれど、旅をする中で現実を見て、でもそこで理想を捨てるんじゃなくて現実と戦いつつ理想に進むことを決めた彼女なので、お嬢さんルックは止めて、そこで活動していく服装ということで描いています。

例1. バッサリ切った（社長感つよめ）







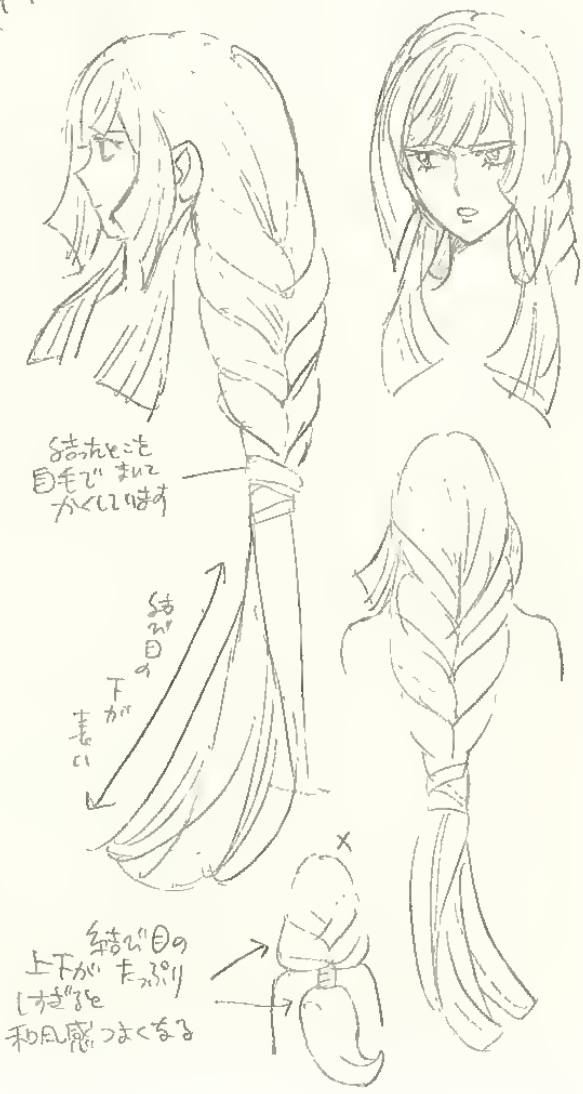
クーデリア 髪型案

一期の髪はファンタジックなボリュームがありましたが、

二期、現実を生きる彼女によりもたいさぎよいかんじ　出していきたいかも？です

（個人的にクーデリアは作中の変化によってお団子リボンがしっくりこなくなったかもと思います　髪でも服でも）

例2. しっかりまとめた大きなみつあみ（革命の女としてのアイコン感つよめ）



アトラ・ミクスタ









DESIGN COMMENT　伊藤 悠

暮らし担当です。アトラは可愛く。可愛いといえば耳かリボンかなと思い，髪型で耳をつけています。クーデリアの髪は長いからアトラは短めのイメージがあって，クーテリアの毛先がスノキリなので，アトラはフワノとした感じです。これもシルエットで見分けがつくように対照的なのがいいんじゃないかなと。第2期はそれほど大きくしなくてもいいという話でしたが，変わらない男の子たちとの対比になっていいかなと。そちらを推してみたところ採用されました。女の子が大きくなるのはあまり見ないなと思っていて，少女はそのままでいることが期待されて，少年は大人になることを期待させるとよく言われますけれど，女の子が大人になっていくのはすごく魅力でした。

アトラ・ミクスタ（第2期）


上着スタジャン
そで長め
おしり見えても
ジャージズッてよってからいで
少し下向きになったり
スウェットまえで
背、三日月に追いつかれ？
（三日月の不変さを際立たせ！）
タイツとみえるスキニージーンズ
脚ほそくてブーツの谷がパカパカ
ほんの一部髪のばし？前髪も少し
のびた
のびた
エプロンの上からジャンパーきたりも
屋外の寒暖さ分をとばすため
うしろ、長さがはらず

ククビータ・ウーグ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

スッと案が通って嬉しかったです。クーデリアの父のノーマンでは，おそらく有能であってもアフリカ系は登用しないところを，クーデリアは登用しているんだということが少し出るといいなと思って。朗らかで優しくて明るいけれども、すごく優秀で良い大学を出ているに違いないと思っています。

フミタン・アドモス



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

デクスターと同じくメガネか無重力下で外れないように，鼻梁を挟んで固定してくれる未来メガネだから大丈夫と無理矢理（笑）。色の指定がなかったので肌の色案なども出しました。髪のお団子が特殊で，今思えば描きにくいだろうなぁと（笑）。本編を観ていて，思っていたよりナイーブな人だったんだなと思いました。

桜・プレッツェル

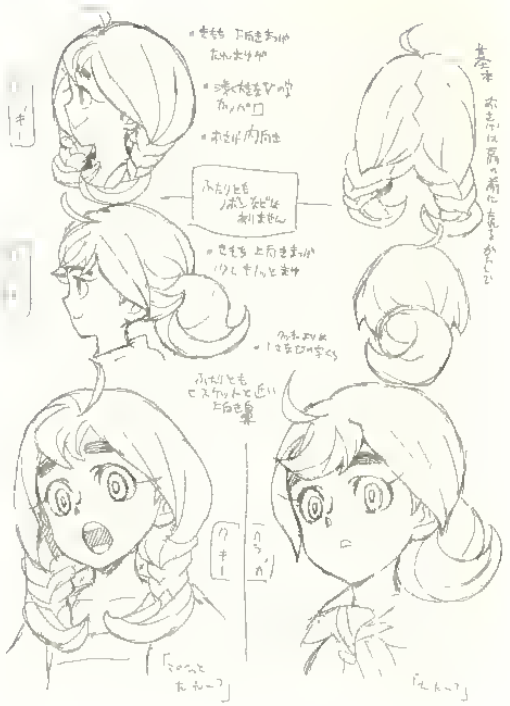




DESIGN COMMENT　伊藤 悠

発注の文字設定がけっこうあって，監督にこだわりがあったのではないかと。とにかく動じない人という感じで，そこが三日月も好きなんだろうと思いました。表情があまり動かないというか，風雪に耐えてきたというか。サヴァランのこともあるでしょうし，語らないけれど色々と越えてきたことがあるんだなと。最初は髪の毛が多めだったんですが，可愛すぎということでボリュームを落としました。

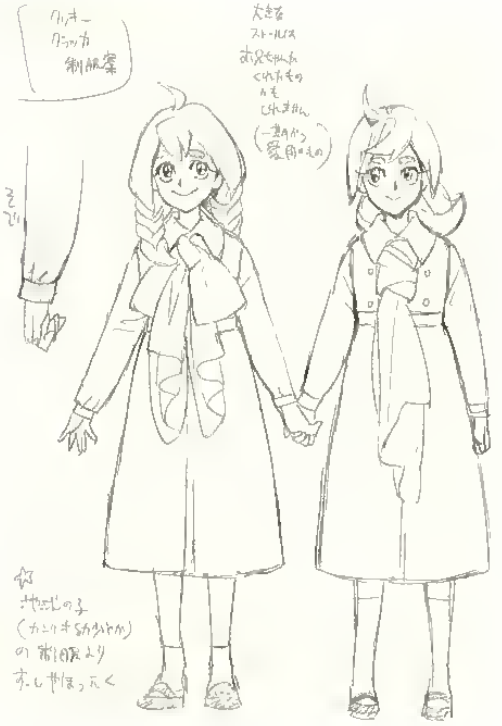
クッキー・グリフォン／クラッカ・グリフォン





クッキー＆クラッカ（第2期）





DESIGN COMMENT　伊藤 悠

女の子なので、ビスケットの妹だからとあまり彼に似せるわけにもいかず（笑）。双子設定は特にはなくて、ひとりがややボヤッとして、ひとりはやや気が強いというぐらいで、そこまで変わらないという感じでした。おそろいのものを違う身に着け方をすれば違いがでるかなと。第2期は制服なんですか、幼少ガエリオが着ているようなトップ階級のものではないです。ただ学校に行けるだけたいしたものなので、お行儀良く、ぐらいの感じです。

トド・ミルコネン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
わりといそうな感じですよね。まさか出世するとは。お腹にラクガキされて、そのとき殺されなかったのは愛嬌があったからなんでしょうね。確か少年たちを殺らなかった設定があると聞いたような。子供を殺るのでさえ恐かっただけかもしれませんけど。

マルバ・アーケイ



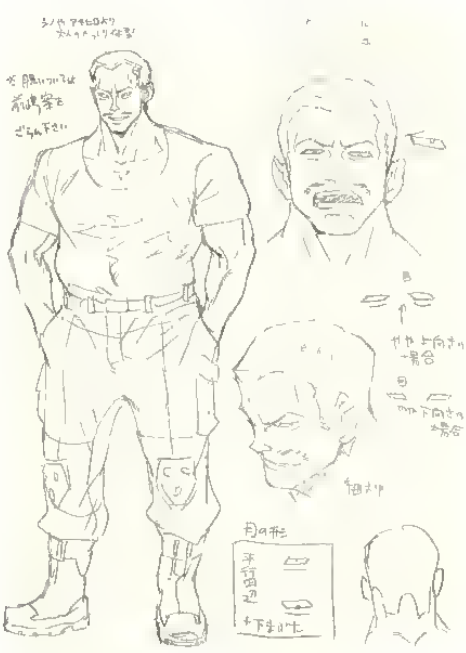
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
最初期のマルバは社長感がゼロでした。刈上げで社長っぽくなかったので、ちょっと偉げにして下さいと。最初に性格俳優的な脇役を描いてもらえると嬉しいと監督がおっしゃっていたので、CGSの大人たちはそういう描き分けをがんばっていました。

ササイ・ヤンカス



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
硬いものか食べられそうですよね（笑）。CGSの大人たちはまとめての発注で、初期にデザインしたからこそバリエーションをつけられたんであって、あとからはアイディアが出なかっただろうと思います。

ハエダ・グンネル



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
すごくキレイな人たちをたくさん描くよりは、僕が自由なのでおじさんのこういう描き分けのほうがやりやすいです。自然にやったというより、俳優名鑑みたいなものとかを買ってきて一所懸命勉強しました。

ノブリス・ゴルドン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
悪の政治家風の感じなのかなと。今見ると最近の某大統領みたいにも見えますけど（笑）。火星は寒いという初期設定の服装です。福耳がすごいので上手くいってきているんだなと（笑）。

ノーマン・バーンスタイン



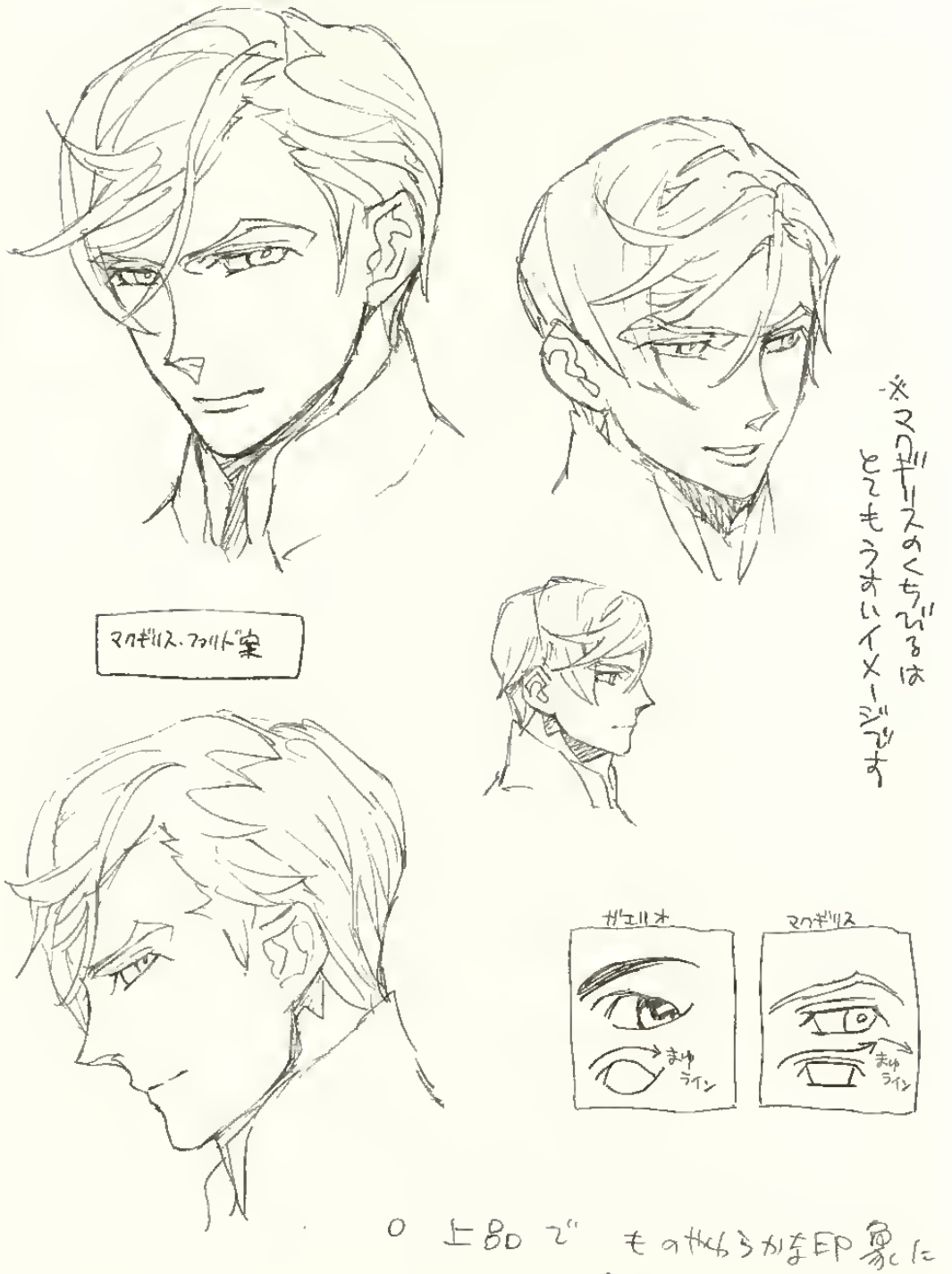
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
いい年をしているのに格好をつけているイメージです。髪型をセットしたり若作りをしているけれど、表面的なことしかできない人、という感じです。第2期では一体どうしていたんでしょうね。

朋巳（トモミ）・バーンスタイン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
全部に無関心みたいなことが発注時に書いてあって、お母さんは虚ろなイメージです。良いところの人でドレスを着ていて虚ろであり、少しクーデリアに似ている。たまたま非常にクラシックな感じになりました。

マクギリス・ファリド



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

他者を完全に軽んじているというか、スナック感覚の軽い気持ちで謀殺しちゃうような感じだと最初聞いていました。なので最初の案ではものすごく悪い顔で。「悪ギリスです」みたいな（笑）、いかにも謀殺します的な感じだったんですが、もっと柔らかにと。すでにカエリオやカルタなりに対して、完璧な仮面を被っている顔を描かなければならないので、屡まじい目つきをしているわけにはいかなかったんですね。

ガエリオ・ボードウィン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

マクギリスとセノトで発注を受けました。子供じゃないと適応しない阿頼耶識をマクギリスから勧められて、それでカエリオが不自由になっていくという話もかなり最初期にあったので、あんなに活躍したのは本当にビックリです。彼はマクギリスと並んで対照的になるように描いています。とにかくいいやつというつもりで、屈託が無いというか表情も対照的。お互いにノーブルな顔つきですけれど、目のラインとかは対照的です。

モンターク

前嶋重機 モンターク仮面原案



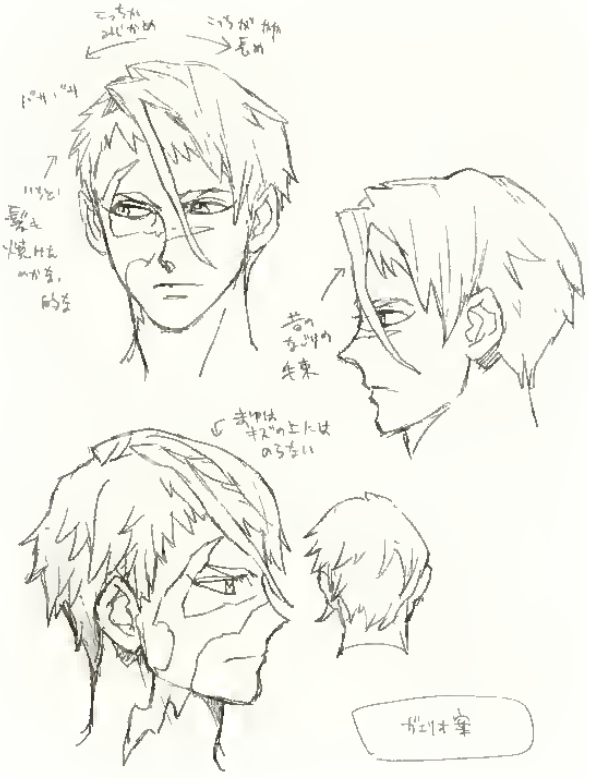


DESIGN COMMENT　伊藤 悠
いずれ仮面キャラになります程度は最初の設定にありましたが、仮面姿の発走はかなりあとでしたね。

ガエリオ・ボードウィン（第2期）

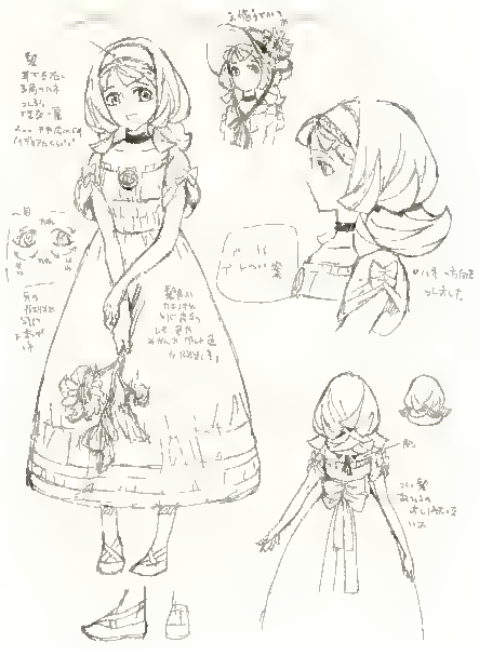
前嶋重機 ヴィダール仮面原案





DESIGN COMMENT　伊藤 悠
第2期のカエリオの顔の傷は、この世界の技術なら消せるんでしょうが、決意というかそういう意味で残している感じなのでは。彼の立場だと消せるのに彼はずっとこのままでいるんだなと。

アルミリア・ボードウィン



アルミリア・ボードウィン（第2期）



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

ガエリオの妹なので彼に似ているという作り方で描きました。特権階級しかはいていないと最初に聞いていたので，服装はスカートに。その後どうしているんでしょうね。コミカライズの磯部一真さんが，SNSでモンターク仮面のアルミリアが楽しく怪盗をしているみたいな絵を描いてらして，それがすごく良くて，元気でやっていて欲しいと思いました。

幼少期のマクギリスとガエリオ

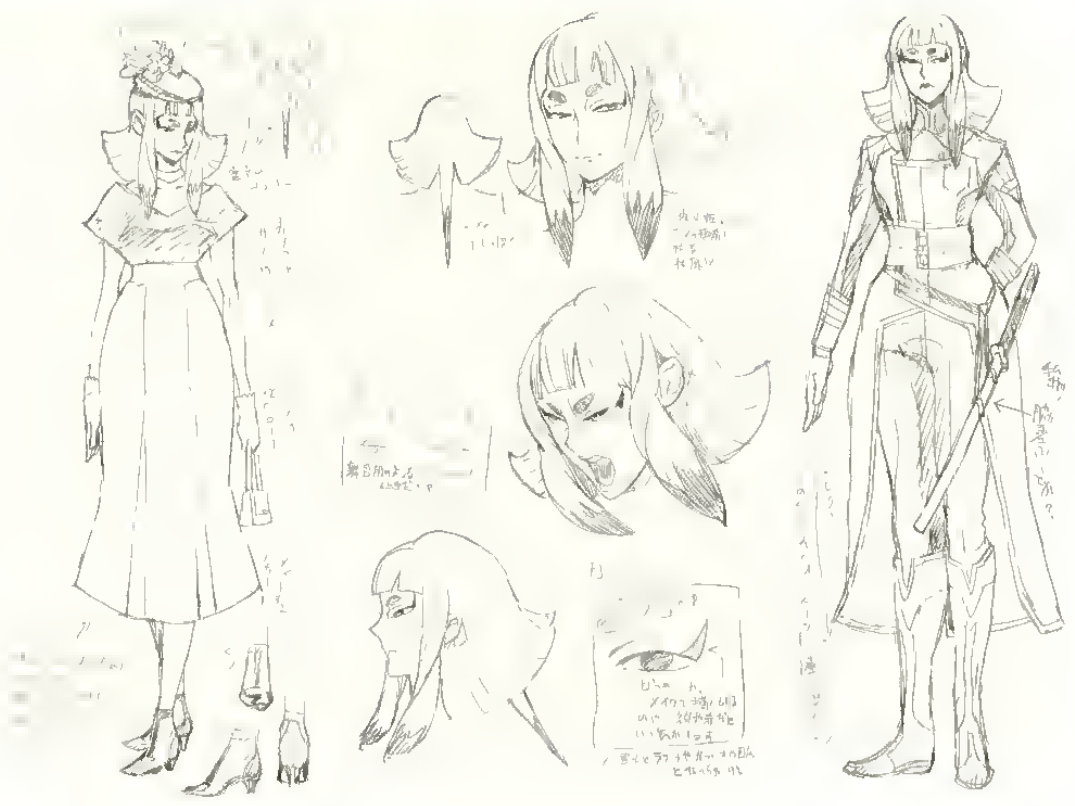




DESIGN COMMENT　伊藤 悠

幼少マクギリスは柔和な表情という仮面をまだ付けていません。髪もセットされていない，しかし将来の彼に連なる姿です。
ガエリオはアルミリアのデザインが先にあったので，彼女に似ているという感じで基本的には芋づる式に描いていました。

カルタ・イシュー



幼少期のカルタ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

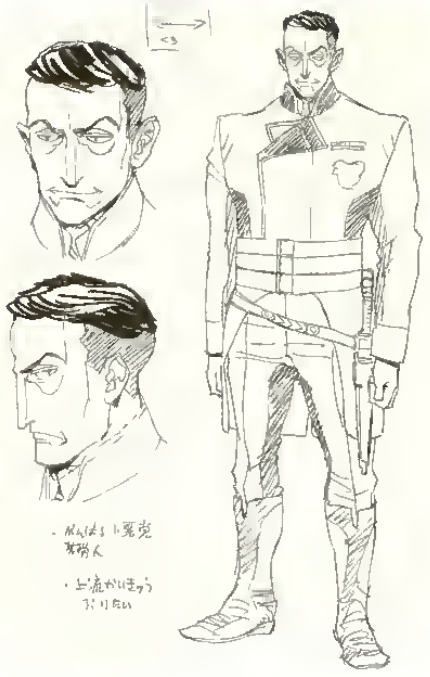
マクキリスに想いを抱えている設定のため、会いにいくためのドレスも描きました。儚れな――。設定に気が強くて東洋系というのがあったので、じゃあちょっと振り切ってみてもいいかなと、こんな風になりました。この格好は、例えはその辺の士官では不可能ですよね。それで偉い感みたいなものが出せればと。

クランク・ゼント



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
クランクは疲れきったライオンというイメージです。いろいろあって、ライオンだったけれど疲れましたという。

コーラル・コンラッド



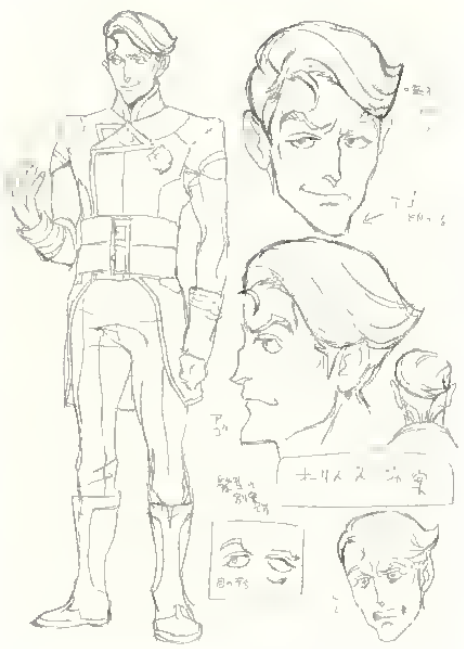
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
コーラルは苦労人だそうです。この書き文字は発注書にあったことを書いたものですね。火星支部の人たちはまとめての発注があり，当時漫画仕事と平行して，10日くらいで3，4人を描く感じでした。

アイン・ダルトン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
主人公のプランBでした。最初は様定というか後ろ頭に主人公っぽいハネがあったんですけれど，それは取りました。マッキーが「歴史の節目にガンダムが出てくる」みたいなことを言ってましたが，まったく自分の意思や願いとは関係ないところで，何かの中心の人柱みたいに埋まっちゃうことってあり得るかもしれないなと、第2期まで通して彼を見つめたあとは、なんともいえない気持ちになります。

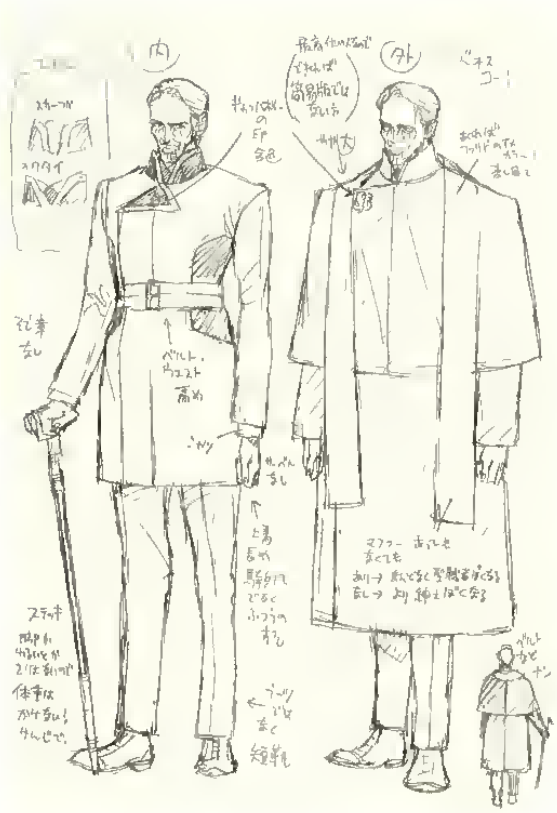
オーリス・ステンジャ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
Blu-ray特典の漫画「鉄血日和」で大活躍みたいな（笑）。オーリスは髪型案をいくつか出しました。面白髪型を（笑）。放送を観ていてコーリスが出てきたときは，つい声が出ました（笑）。たぶんチューリスもいるんじゃないかと（笑）。岐阜城にいったときにリス園があったんですけど、つい思い出しちゃいました。彼はある種，数奇な運命かも。リスということで長らく忘れないキャラになりそうです。

イズナリオ・ファリド





DESIGN COMMENT　伊藤 悠

セブンスターズのエライ人なので，グノーズで偉さを出そうと必死に（笑）。身体が悪いための杖ではなくて，権力の象徴として持たせたかった。それと打ち振えるために，高そうではあるけれど暴力的な感じです。キレイめの顔ではあるんですけれど，趣味があんなでしたし，この人，けっこう危険な生き方をしていますよね。マクギリスを養子にしたり，彼なりにけっこうピュアなのかもしれませんね。

ガラン・モッサ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

名に「おフランス」な響きを感じました。ウェーブーにしていたりと色っぽいイメージがあって，ドスンとしているけれど優雅な感じに。スパイ系，謀略系のことをしていると思って描いたんですけれど，本編では最前線で戦うようなこともしていて，もっとハードな感じで登場していました。彼もその死によって，ジュリエッタしかり昭弘しかり周りのキャラを輝かせる存在で，彼に対するそれぞれのリアクションがそのキャラと彼を物語る感じでしたね。

ラスタル・エリオン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

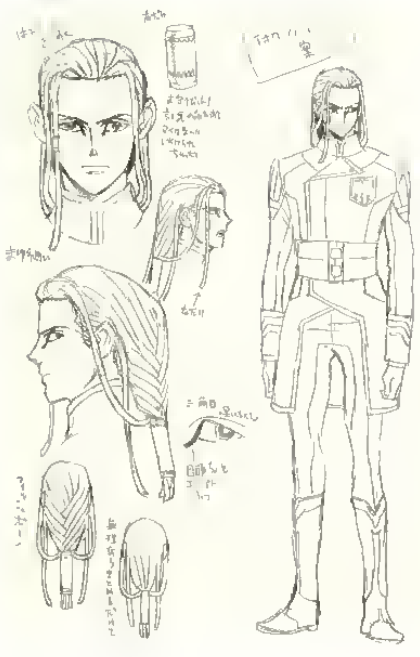
イオクが前線に行きたいと言ったときラスタルが許可したので，セブンスターズを前に出すのは大変なことだと。「イオクは死ねばいい」とラスタルは思っているんですかと監督に聞いたら「そんなことはありません」と（笑）。それは信じて行かせたんですね。ガエリオとマクギリスの一騎打ちを許したときも「のちにセブンスターズの権力をひとりで集めるためにマクギリスもろともガエリオが死ねばいいと思ってたんですか？」と聞いたら「そんなことはありません」と（笑）。とにかく悪く思っていたけど，そんなことはなかった（笑）。

ジュリエッタ・ジュリス



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
もっとアンドロイドみたいな女の子かと思っていたのですが、色んなことを感じて悩んで、自分なりの成長をすると決めて、見ていてどんどん好きになりました。厚塗を描かせていただいたものの、動いて育って自分が元じゃないという感じが強いです。ちょっとクラシックな感じにしたかったのと、中性的な感じにもしたかったです。

イオク・クジャン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
若くしてラスタルに認められたい的なことはありましたが、あんな大変なことになるとは‥（笑）。ある種の破壊神というか、三日月とは違った意味で人ならざる者だった気がします。「なるほど、こいつはこうなっていくんだな」と見ていて思ったりするじゃないですか。イオクの行動はことごとく違うという（笑）。

ヤマジン・トーカ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
強気なオタクみたいなイメージでした。本編ではわりと静観する人という感じでしたね。作業服みたいなのを着ているけれど、実は中はブラウスだったりして、おそらく立場的にはわりと上の人だけれど好き好んでやっているのかなと想像してました。本来はブラウスの上に白衣を着て別の場所にいるんだけど、好きであそこにいて、ジュリエッタをやたら構っている、というイメージでした。

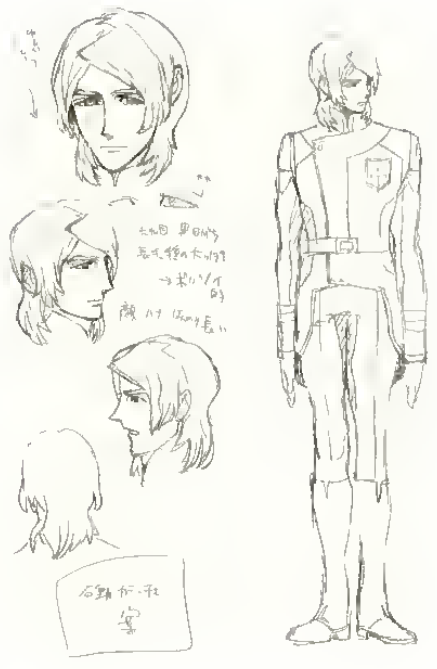


ライザ・エンザ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
憧れな　　。マジメな坊ちゃん風という感じです。こういう人は好きなんで幸せになってほしいんですが。出自が火星であるとか関係なくオルガたちに握手を求めたりして、そういう人の善さの部分が出ていて好きですね。

石動・カミーチェ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
発注に「ボルゾイ」とあって（笑）。じゃあ黒目がちで顔がちょっと長い感じかなと？　もっとミステリアスな人かと思っていたんですけれど、実は中身はアッツアツでしたね。そんな気持ちを秘めていたのかと。声もよくて、単にミステリアスじゃなくて実務ができる感がして、声の力はすごいんだなと思いました。

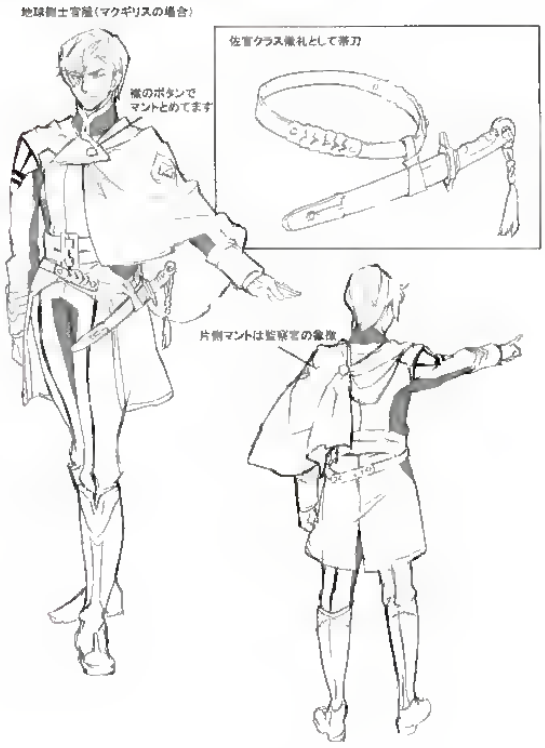
エレク・ファルク／ネモ・バクラザン



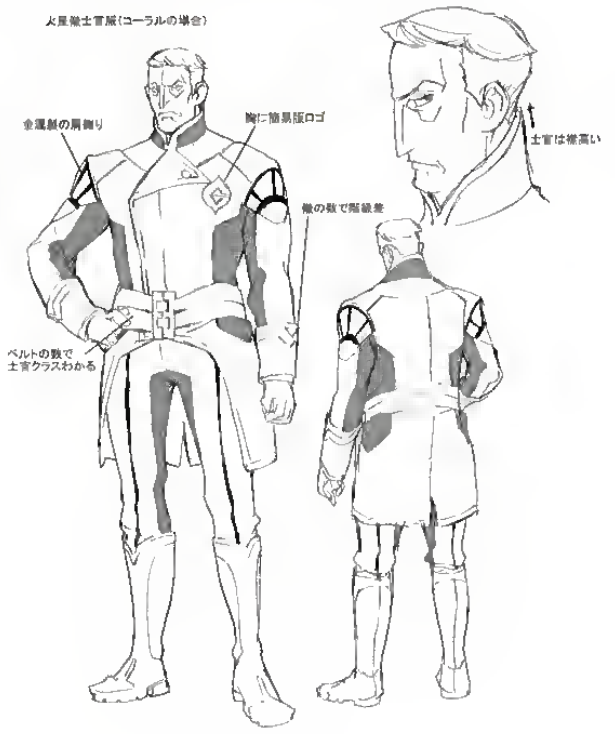


DESIGN COMMENT　伊藤 悠
このときは、まさかあんなにアップになるとは思っていなくて（笑）。漫画っぽさが過ぎたかなと。あまり動かない人たちで、セブンスターズはきっとある種の錯誤錯覚というか、妖怪変化だろうなという感じがあって、ちょっとやり過ぎているなという感じです（笑）。マッキーはよくこいつらが仲間になってくれると思いましたよね。マノキーに対してすまない感じがします。石動系のデザインであれば、もうちょっと協力的だったかもしれない。

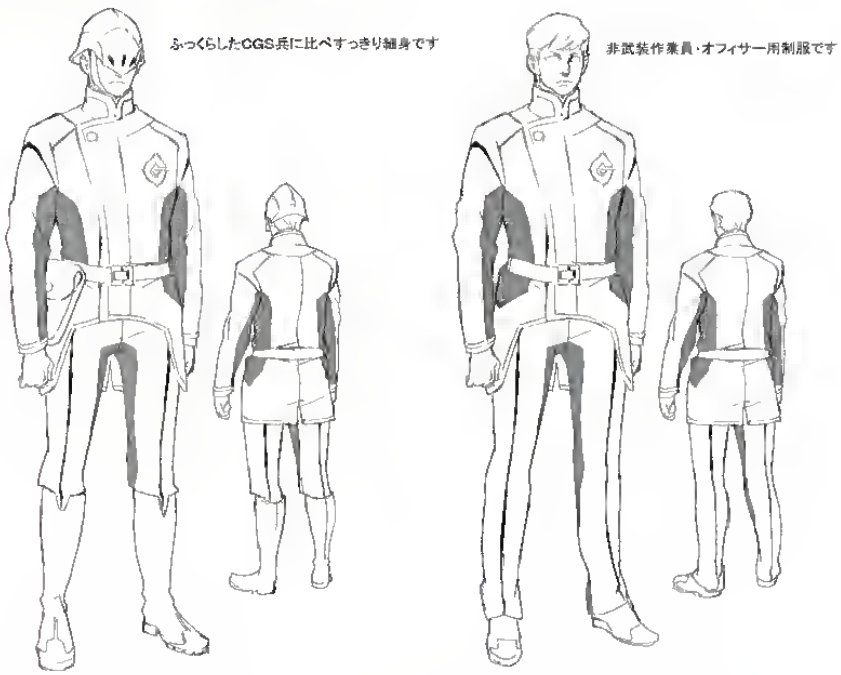
ギャラルホルン　士官コスチューム案



ギャラルホルン　士官コスチューム案



ギャラルホルン　一般兵コスチューム案



名瀬・タービン／アミダ・アルカ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

名瀬よりアミダの方が大きくてもいいと最初の発注にありましたね。オルカと名瀬を対照的な容姿にしようと考えて、オルガが短髪なので名瀬の髪を長くしてはどうかなと。プレイボーイ的な設定は最初からありました。本当に最初期に描いたけど、提出しなかったラフでは、アミダといいギャップになると思って名瀬は細身じゃなかったんです。アミダは「こういう感じだよね」というイメージがあって、すんなりいきました。お腹の傷と肌の色は最初から発注にあって、大きな傷があるんだったら見せるのがいちばんだとヘソ出しに。

オルガが うんと短髪なので 並べて差の出る長髪で

名瀬・タービン 案

ハーフアップ

あごが細くて少しとがってる

一本 下まつげ





ラテン美人か エジプト美人か
という かんじで

くちびるが
大きくて
ぽってり

髪おろし

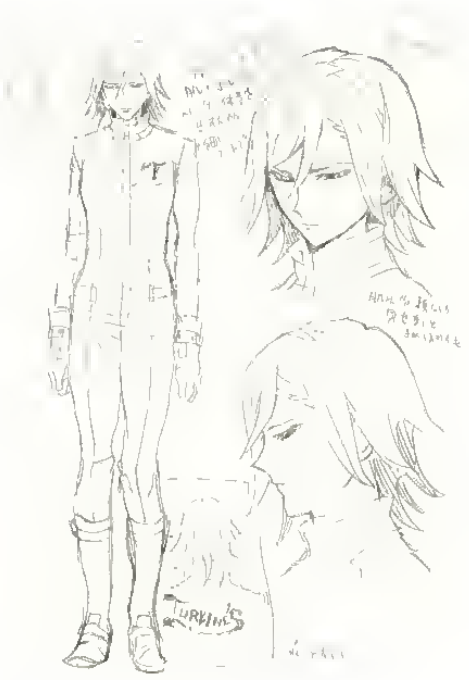


アミダ・アルカ 案

髪束ね



アジー・グルミン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
アジーとラフタは発注のときに詳しく書いてありました。アジーは一見美形の男性に見えるような，男装の麗人。放送を観て，思っていたよりもずっと男装男装とはしていなくて，毅然とした女性だったなと。

ラフタ・フランクランド



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
谷間がないとガノツリ書いてありますね（笑）。放送のとき谷間が影だけだと，読んでいてくださっているんだなと。谷間に線が描いてあると，欲しかったんだなと思って観ていました（笑）。

マクマード・バリストン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
描いていたときはもっと小柄なイメージで，もっと枯れたイメージだったんだと思うんですけれど，ガノシリ強そうになりましたね。和装というのはテイワズという設定があったし，ヤクザの親分的なイメージです。アングロサクソン系の老人が着物を着ているとやっぱりかっこいいじゃないですか。帽子は明治っぽいというか昔っぽい感じですね。

タービンズモブ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
みんな出世しましたね。タービンズのロゴも描いたんですけれど，これは無理だったんだなと。線は本当に減らさねばならないのに，わかってなくてすみませんでした（苦笑）。服装はうっすらおそろいなんだけど，制服しすぎるほど堅苦しくなくという感じです。こういうのを着崩しているのはファッションとしてあるし，可愛いかなと。

ジャスレイ・ドノミコルス



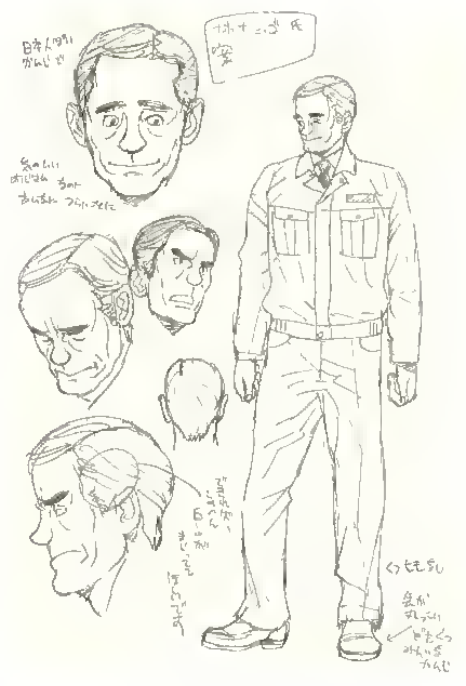
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
ロシア系ということで、某国の大統領みたいなという発注で（笑）。マクマードとは違って趣味が悪い風に（笑）。柄とか野太いパンツとかにそれが出ています。ジャスレイに関しては「オヤジはどうして手綱を握っていなかった！」と放送を観て思いましたね。

サンドバル・ロイター



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
スーパー格好良くて自分の中では大活躍の予定でした（笑）。辺境のトライバルなオノサンみたいなイメージがあって、けっして正しくはないけれど、そのパワーに苦戦するのであろうみたいな感じで、ものすごく夢を見て原案を提出しました（笑）。自分で漫画を描いていたら仲間になって主人公を庇って死にます（笑）。

ナボナ・ミンゴ



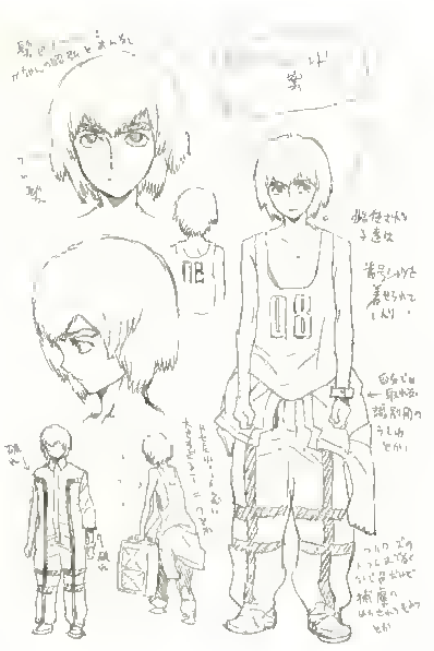
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
辛すぎて　・ドルトは辛かったですね。彼は穏健派だったのに。最初ドルトは溶鉱炉みたいにものすごく劣悪なところだと思っていて、傷みたいなものを描こうとしていたんですけれど、そうじゃなくて静かに暗い環境ですと（笑）。

サヴァラン・カヌーレ



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
痩せているけどビスケノトに似ているというイメージです。女の子だとこういう顔は難しいんですが、非常に苦労しているという感じで。彼はもう不幸としか。本当に辛いですよね、ドルトは　。

昌弘・アルトランド



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

兄弟などが出ると眉毛をそろえることが多いですね。体形がすごく違うので、兄弟であるのを伝えるのは眉毛しかないという感じで。辛かったですね・・・。昌弘が「兄ちゃんばっかり良い目にあってたのかよ」と言って昭弘の話を聞けなくなっちゃうとか、観ていて家でしょぼ暮れました。助けに行く流れだったんで「やったー」と思って来るかと思いきや、そんなことはないんですよね。

クダル・カデル



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

ゲテゲテしい感じです。わりとそのままに、しなやかマッチョですね。ブルワーズでおそろいだとわかるにはどうしたらいいかということで、ブルック共々虎ズボンでいいのではと（笑）。ペロも劇中で拾ってくださっていて、「やった！」と思いました。

ブルック・カバヤン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠

発注でブタと書いてあって（笑）。ブタとヘビって。監督の発注にはよく「○○系クズ」と書いてあることが多かったです（笑）。もっと巨大になるかと思ってたんですが、思ったより小柄になってましたね。浮いていてちょっと可愛かったです。ブルワーズの人たちは自分としては好きなんですけれど、第2期では世界のイメージに合わなくなるかなというラインですね。圏外圏の人たちだからいいのかなと。



蒔苗・東護ノ介



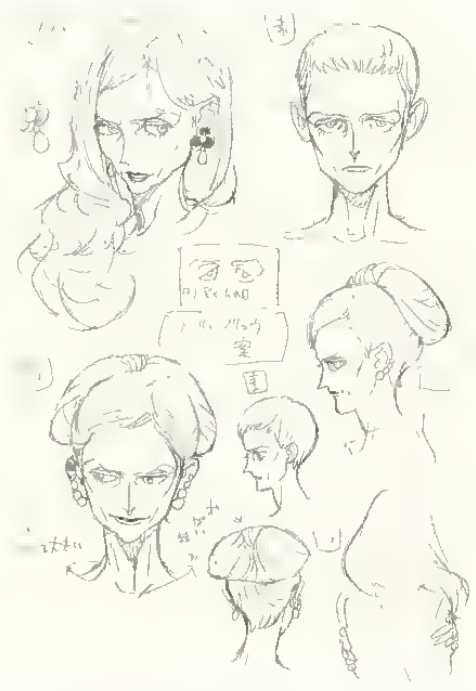
DESIGN COMMENT　伊藤 悠
何しろ長寿ということで樹のイメージでした。髭はそんなに大きく描いてなかったんですね。劇中だと、オルガの前髪と同様おじいちゃんの髪も青ってますよね（笑）。うねる龍のように。美髭公かと（笑）。シビアなところもあると書いてありましたが　最終的にはすごく優しいおじいちゃんでしたね。

アリウム・ギョウジャン



DESIGN COMMENT　伊藤 悠
もっとヒステリックな人になるかと思ったら、そこまでではなかったですね。考えている時点ではヤバイやつだろうと思ってました。スウェットパンツなのは、革命だと叫んでいるんだけれど自分は外に出ないというイメージです。頭で言っているけれど、実のところ自分が怪我をするとは考えたこともない、ただ家で思いつめている不健康な純粋さがあって、自分の理想に酔ってウルウルしているという感じです。

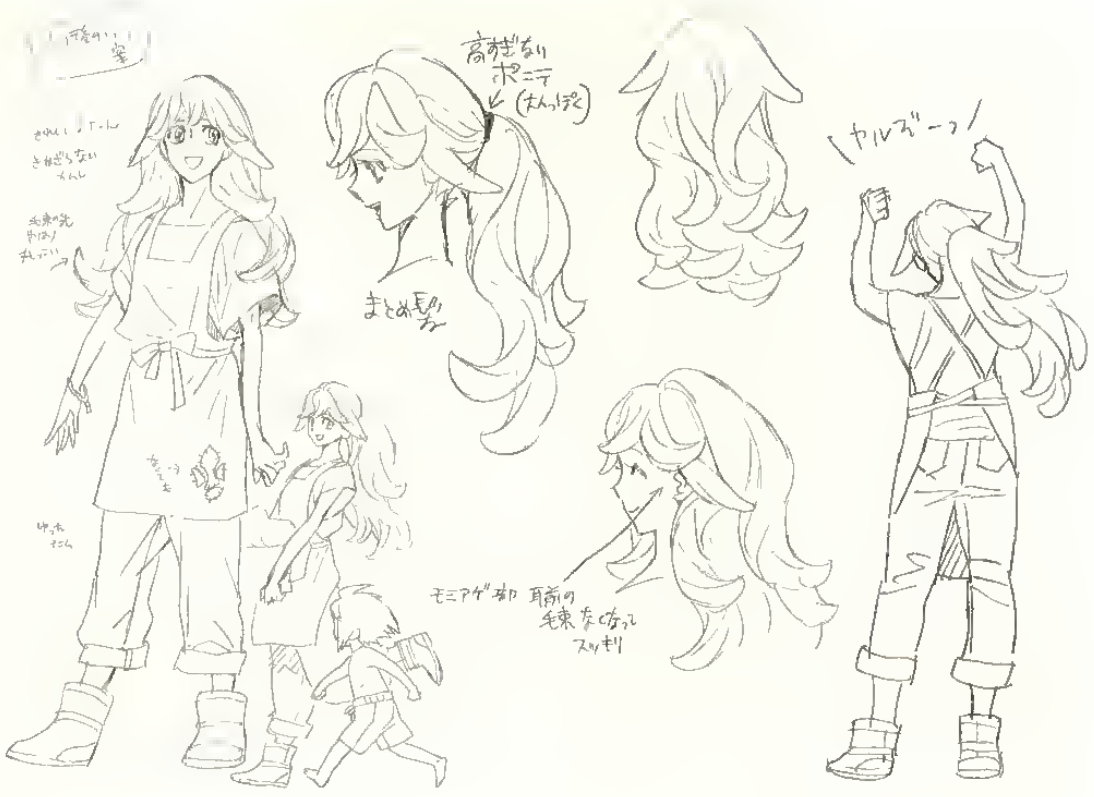
アンリ・フリュウ



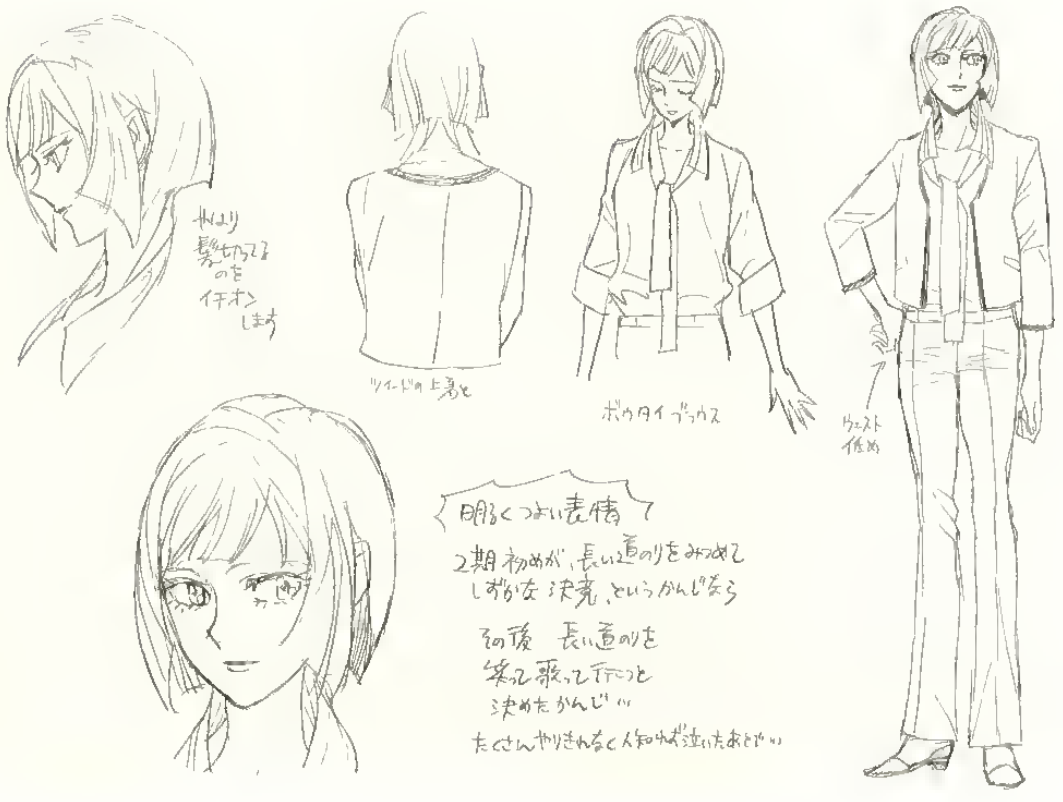


DESIGN COMMENT　伊藤 悠
すごい大金持ちという感じです。ズラ設定は重要なのかと思って、すごく一所懸命に描いています（笑）。ズラの中はすごく短髪という設定で、イズナリオの趣味はそこまでと思ったんですけれど、そんなことはなかったです（笑）。あと、すごく痩せているという設定でした。

アトラ・ミクスタ（エピローグ）

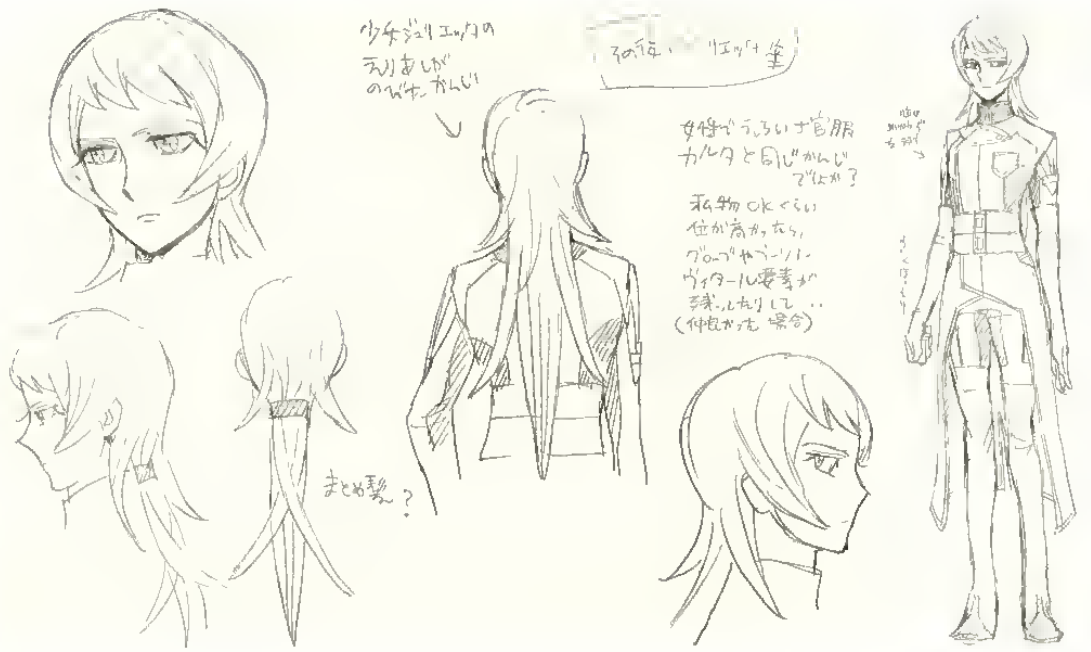


クーデリア・藍那・バーンスタイン（エピローグ）

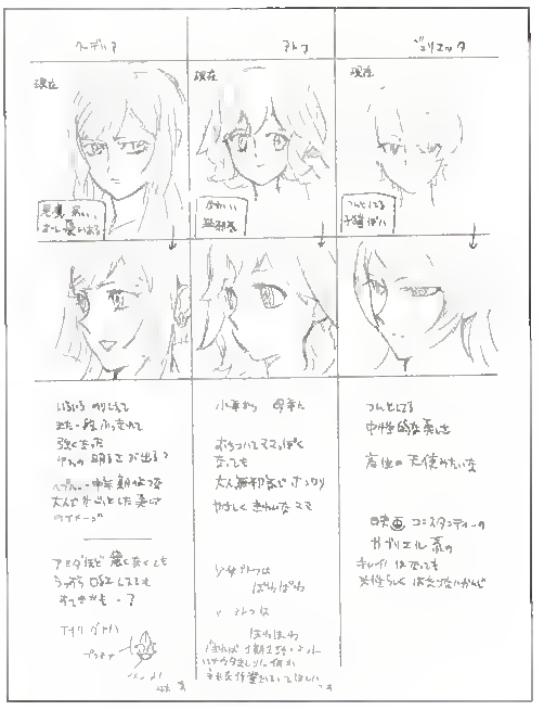


ジュリエッタ・ジュリス（エピローグ）

暁



クーデリア／アトラ／ジュリエッタ成長案





DESIGN COMMENT　伊藤 悠

発注をいただいたことで，この3人が生き残ることを知りました（笑）。それぞれが違う成長の仕方をしていて欲しいと思っていました。ジュリエッタは女性らしくなっていて欲しくないというのがあって，中性的なまま，すらっとキレイになっていて欲しいと。「女性らしさとか特に」みたいな，そういうジュリエッタのままで。いちばん女性らしいというか優しくなったアトラ，女性らしいけれど強くなったクーデリア，それぞれがやってきたことがそのまま成長してきたイメージです。少女は少女のままであることが望まれることが多い中で，大人になって，なお大事な女性たちであるというのが，発注がきた時点でドバッと思いまして，嬉しいのと夢いっぱいで（笑）。本当にみんなかみんならしく大人の女性になっていることを願い，やたらと文章をつけました（笑）。欲望をむちゃくちゃ書いてしまったんですけれど，アトラの鼻歌案を使っていただいて嬉しかったです。
暁は三日月とアトラの真ん中といった姿です。彼の父に似ているようで表情も声も全く違う。原案よりも50話で動く姿にはその違いがはっきりと表れていましたね。クーデリアが「人々を，とりわけ子どもを取り巻く厳しい環境をなくすこと」を目標としながらふと「こんなに自分の心を掴んだ三日月や鉄華団の人々は，その環境からこそやって来た」と考えましたが，それを思い出します。暁のあどけなさは，大人になった子ども達の得た収穫物であるように感じます。土壌に染みた鉄と血の匂いかするようです。

column 02

伊藤 悠 Twitter投稿イラスト

作品オンエア時、伊藤 悠氏がTwitterに投稿したイラストを掲載。

“アルトランドの兄弟”



“幼ガエリオ”



“ハネムーンに出て帰らないぜ”



MSオプションセット7 アサルトナイフ



線画・カラー設定集

三日月・オーガス

MIKAZUKI AUGUS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

とこまでどうするかが難しいキャラでした　顔の力の入れ加減か難しくて キレてもわざとらしい顔にはならない　キレ顔は伊藤さんが　シュトヘル　で やっている瞳の歪ませ方を参考にしています。あれはわざとらしくキツく歪めないと　後工程でどんどん補正されていく可能性もあるので　どれくらいやるとどっ画面に出るか程度を見ながらやっていました　あと原案にある「鼻が上向き」や「小さめの口」を作監修正で手を入れています







【表情集】



【ミリタリージャケット(CGS)】





【ミリタリージャケット
パイロットスーツのインナー&ブーツ】



【パイロットスーツ】



【ミリタリージャケット（第2期）】



【インナー（第2期）】





【防寒コート】



【表情集（第2期）】

※表情変化少ないキャラです。



【ヘットセット装着時】

【表情集】

地上／宇宙における服装の違い

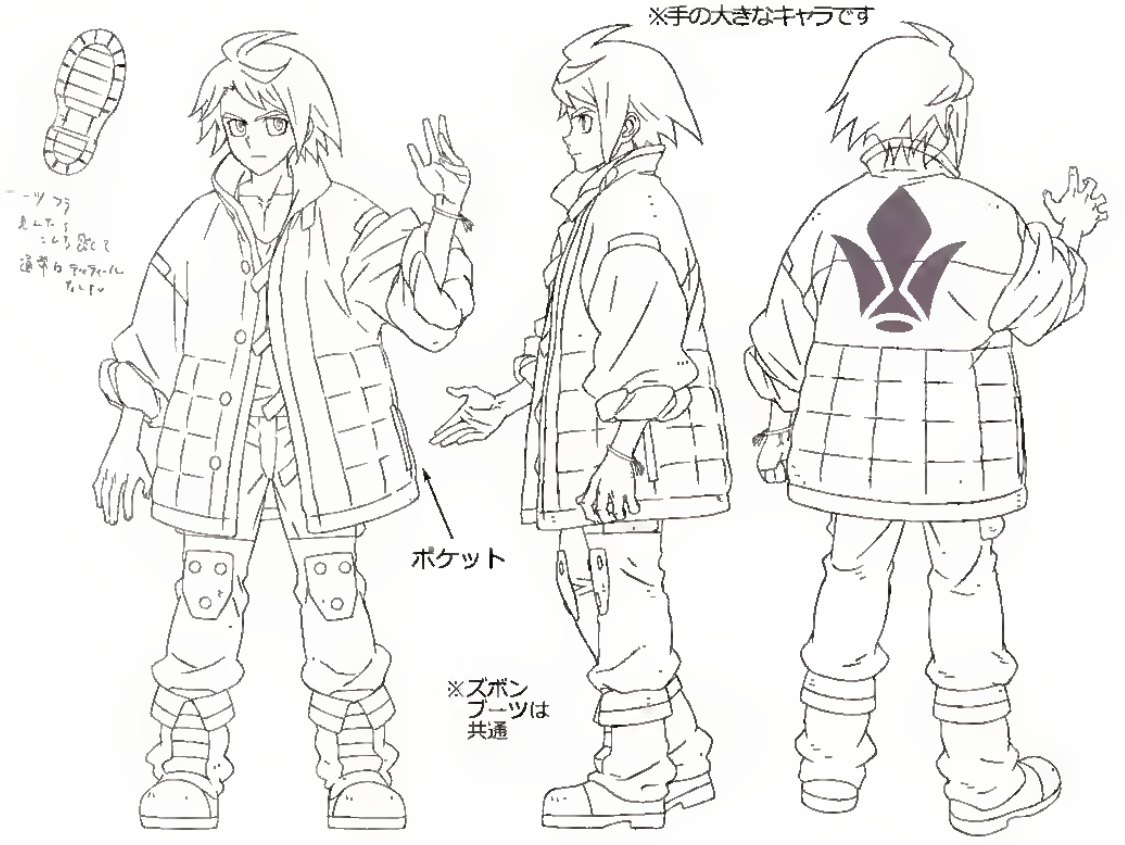
本作では通常の服装設定でも環境や状況に応じて数パターン用意されている。特に鉄華団のミリタリージャケット姿が顕著で、地上と宇宙ではジャケット内のインナーとブーツが異なる。宇宙ではパイロットスーツのインナーを着込んでおり、ブーツもパイロットスーツのものを履く。ブーツはアトラら非戦闘員も同じで、イサリヒ艦内などでは宇宙用に履き替えている。また、第23話で寒冷な地域であるフェアバンクス経由でエドモントンに向かう際、パイロットスーツのインナーを中に着込んでいた。



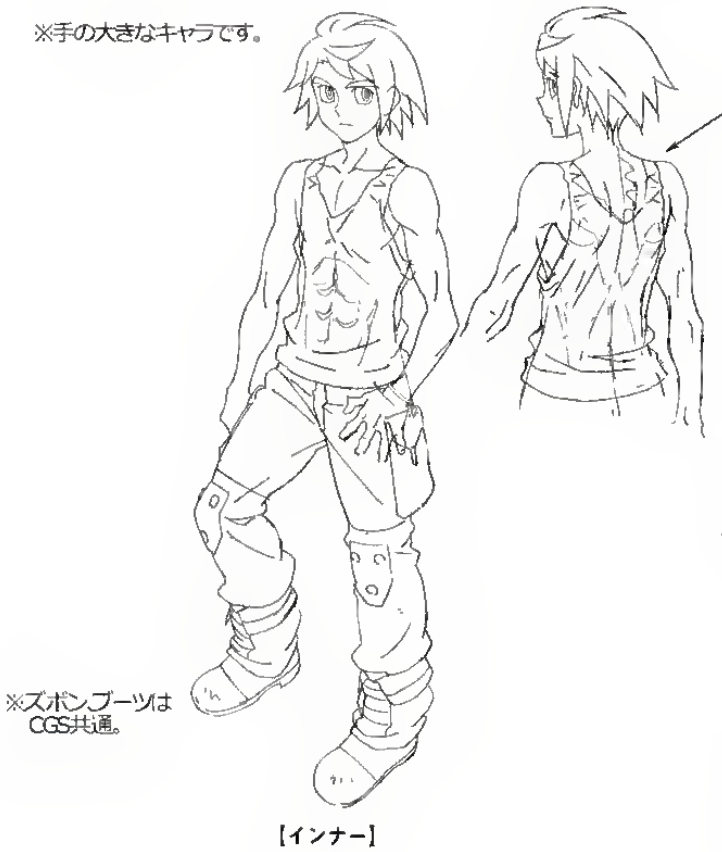
宇宙時
【パイロットスーツのインナー及びブーツ】

地上時（エドモントン戦）
【パイロットスーツのインナー＋地上のブーツ】

地上時
【タンクトップ＋地上のブーツ】



【ミリタリージャケット】

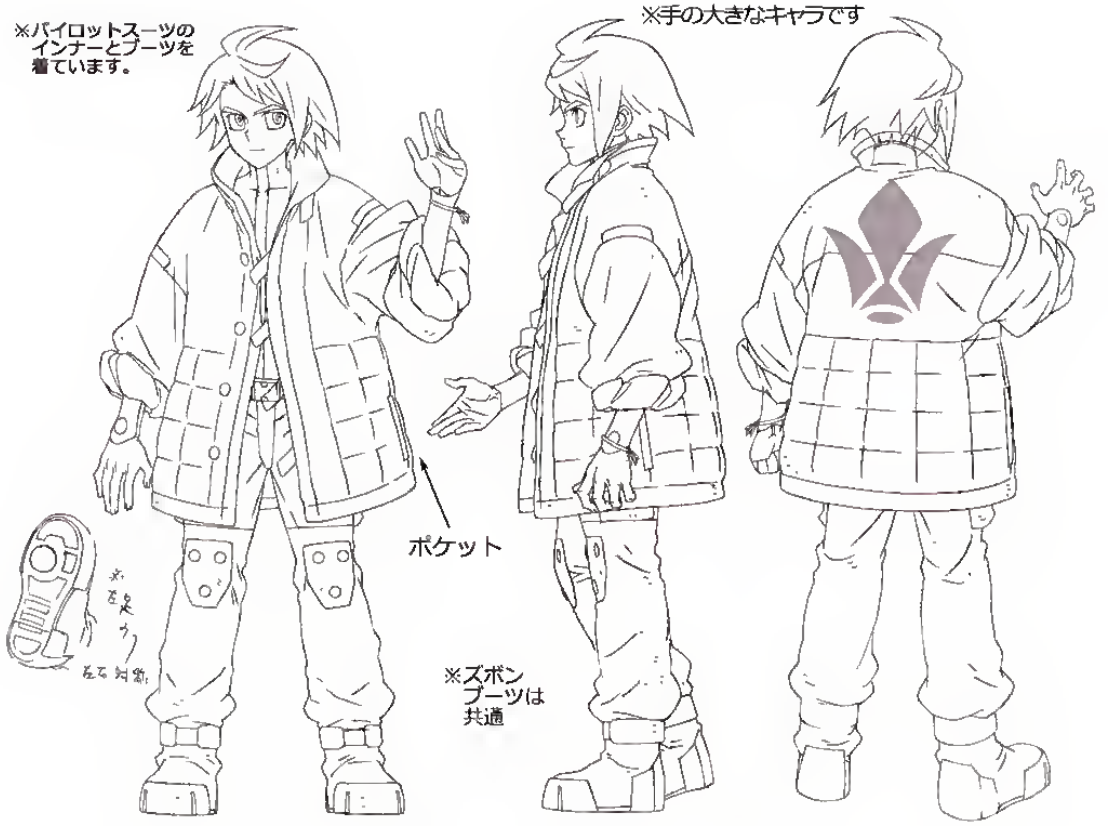


【インナー】

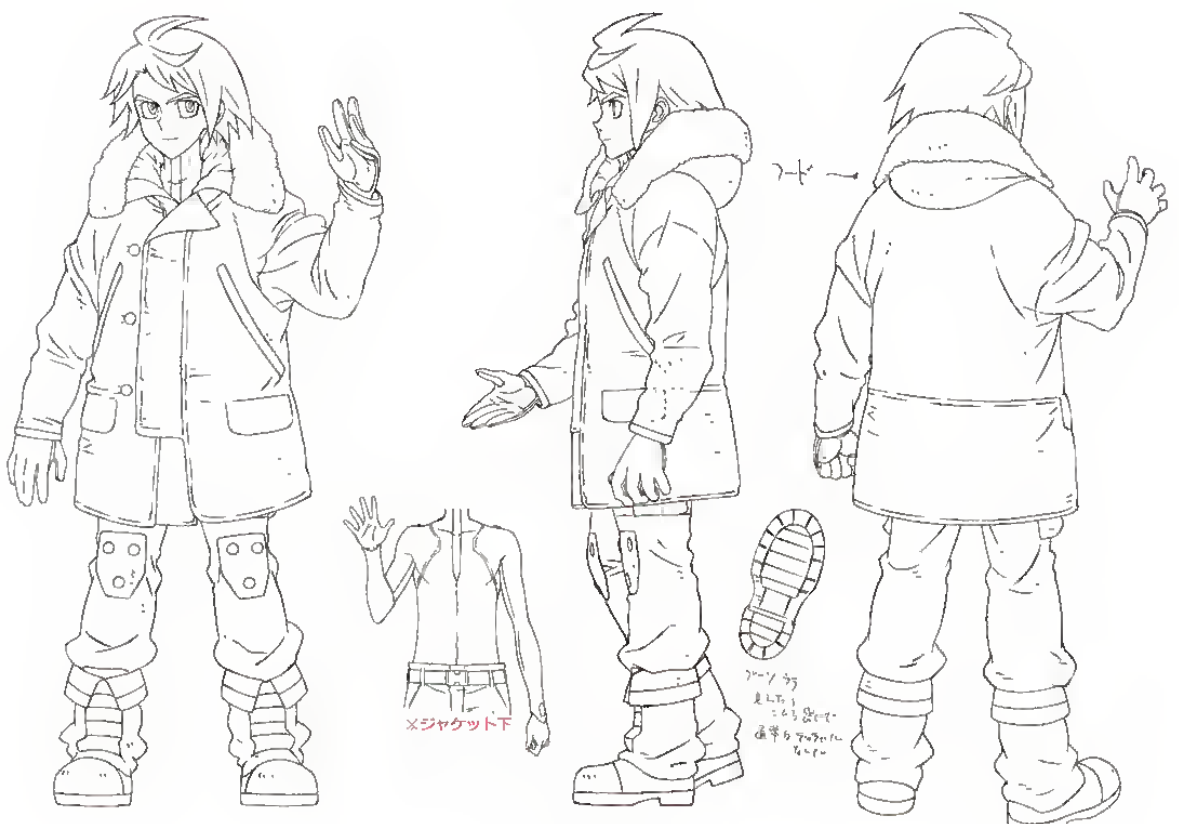


【羽織】

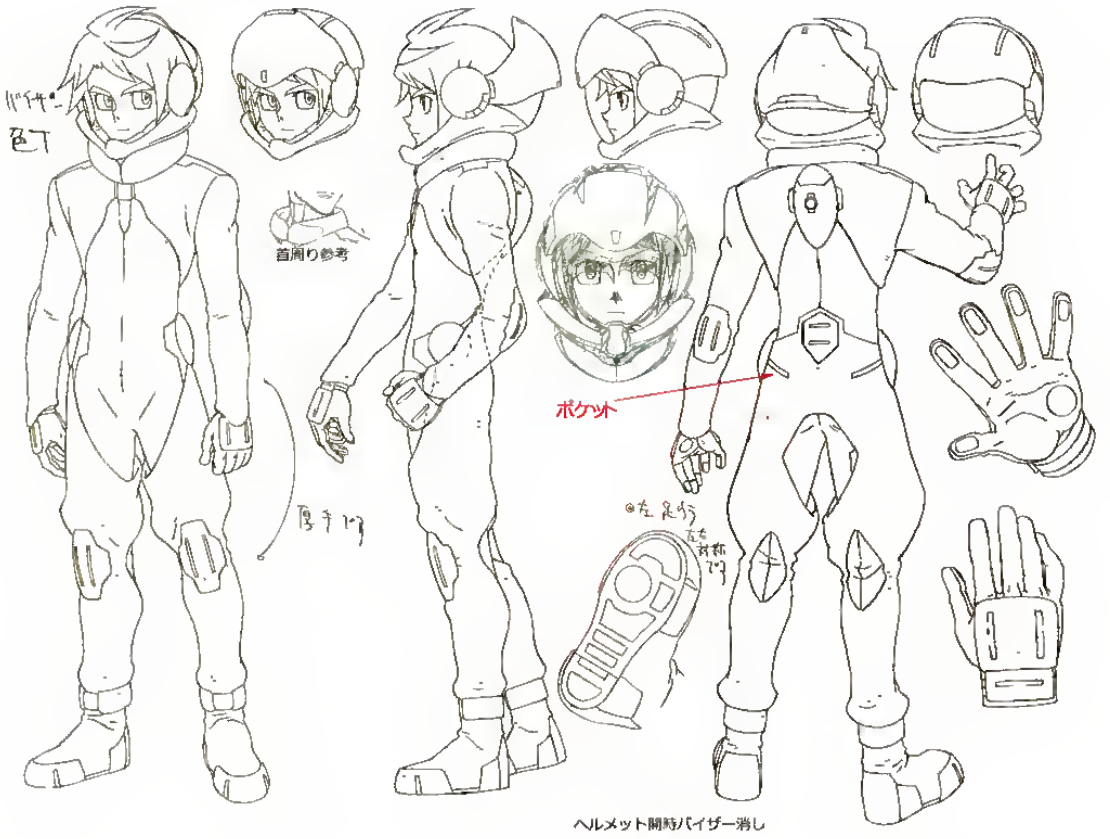




【ミリタリージャケット／パイロットスーツのインナー＆ブーツ】



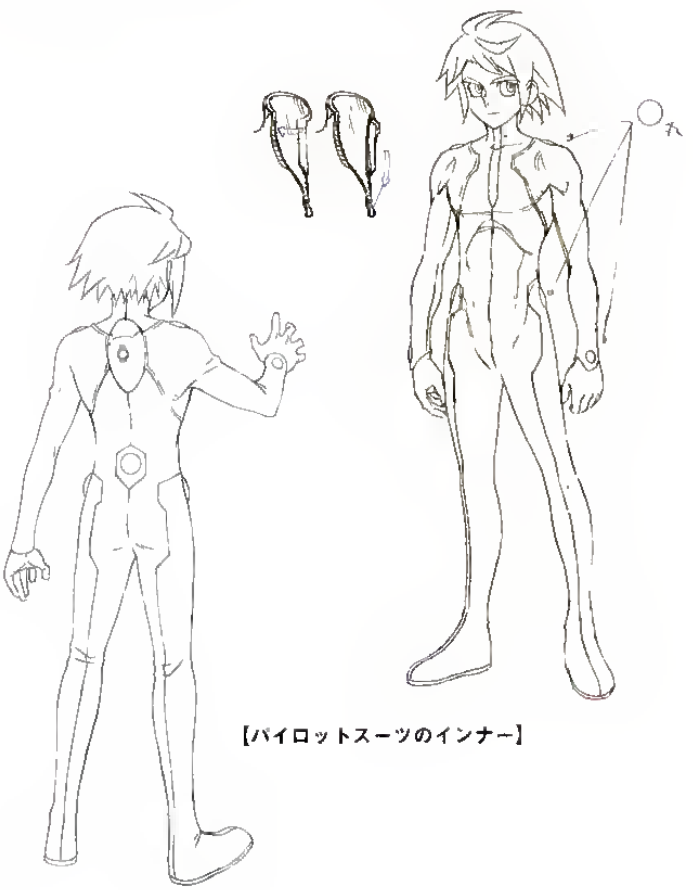
【防寒コート】



【パイロットスーツ】

【ヘルメット開閉ギミック】





【パイロットスーツのインナー】

※手の大きなキャラです。

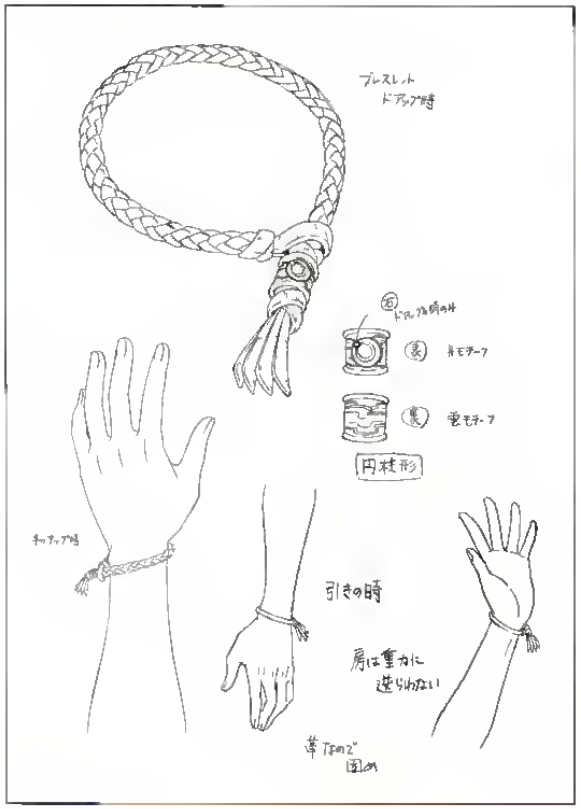


【インナー（第2期）】



【ミリタリージャケット（第2期）】

【三日月のブレスレット】





【無重力時（第2期第40話以降）】

オルガ・イツカ

ORGA ITSUKA

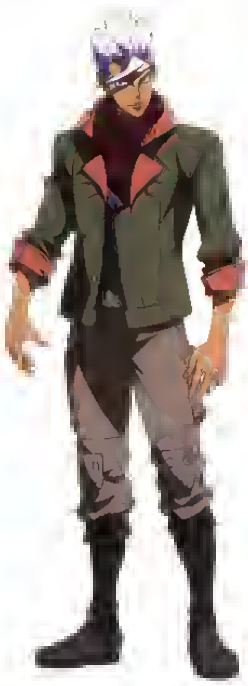
DESIGN COMMENT　千葉道徳

残念感というかなんというか口が曲がっているんですよ　そこをみんな凛々しく描いてくるんで、カノコイイのを自分が崩すと（笑　ソフトモヒカンなんですが　髪を後ろに流した風と解釈している方や　美形キャラ風に描いてくる方が多くて　オルガはいわゆるイケメンキャラとは違　てやんちゃ感とかを出さなきゃいけない　三日月との対比でも　大人なんだけど脆いという　その揺らぎの部分。カノコイイだけではなくて　そこが美味しいところですよね













【スーツ　ジャケット（第2期）】



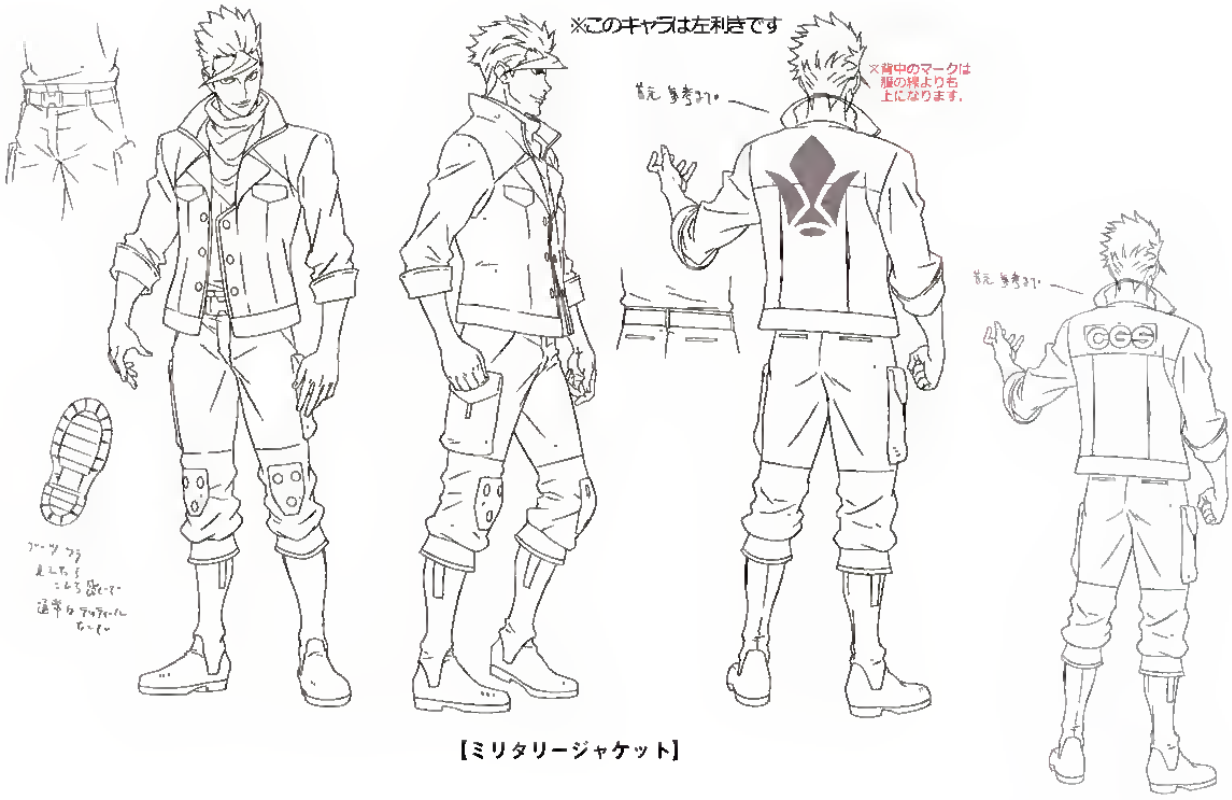
【スーツ（第2期）】



【ミリタリーシャケット（CGS）】

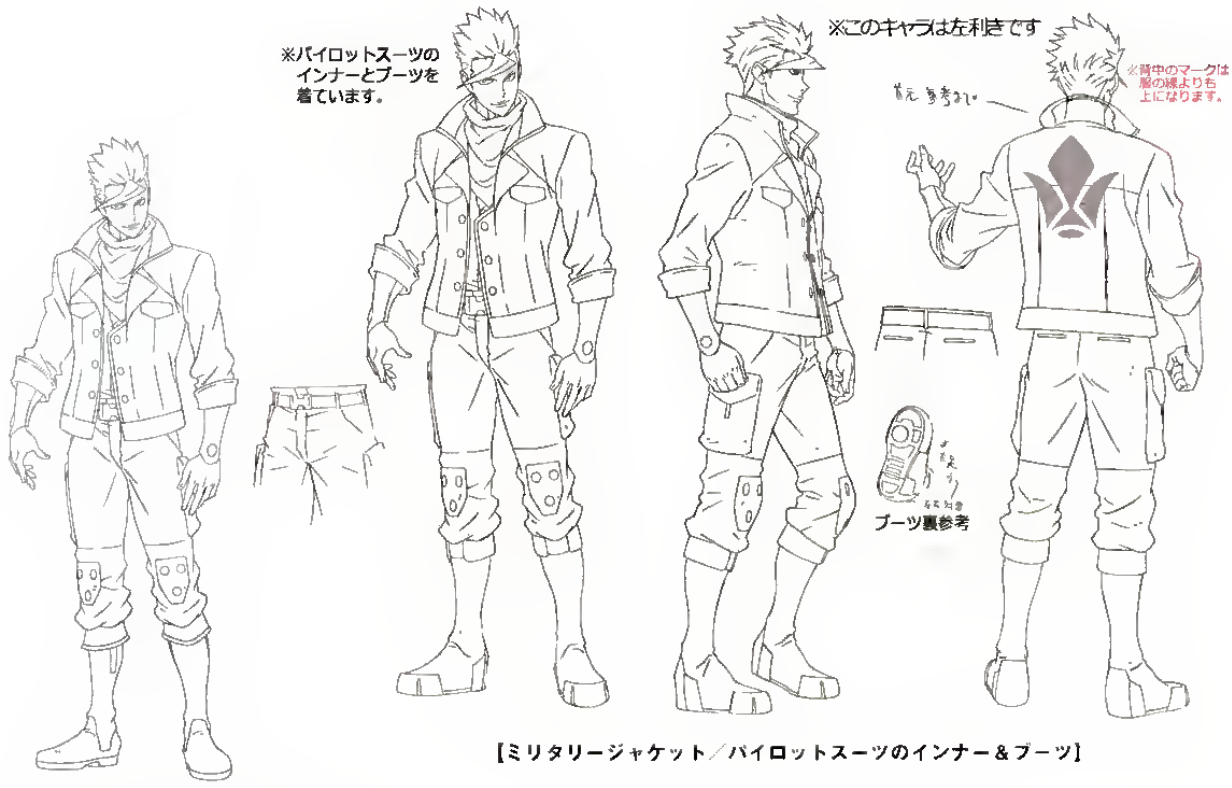


【ミリタリージャケット】



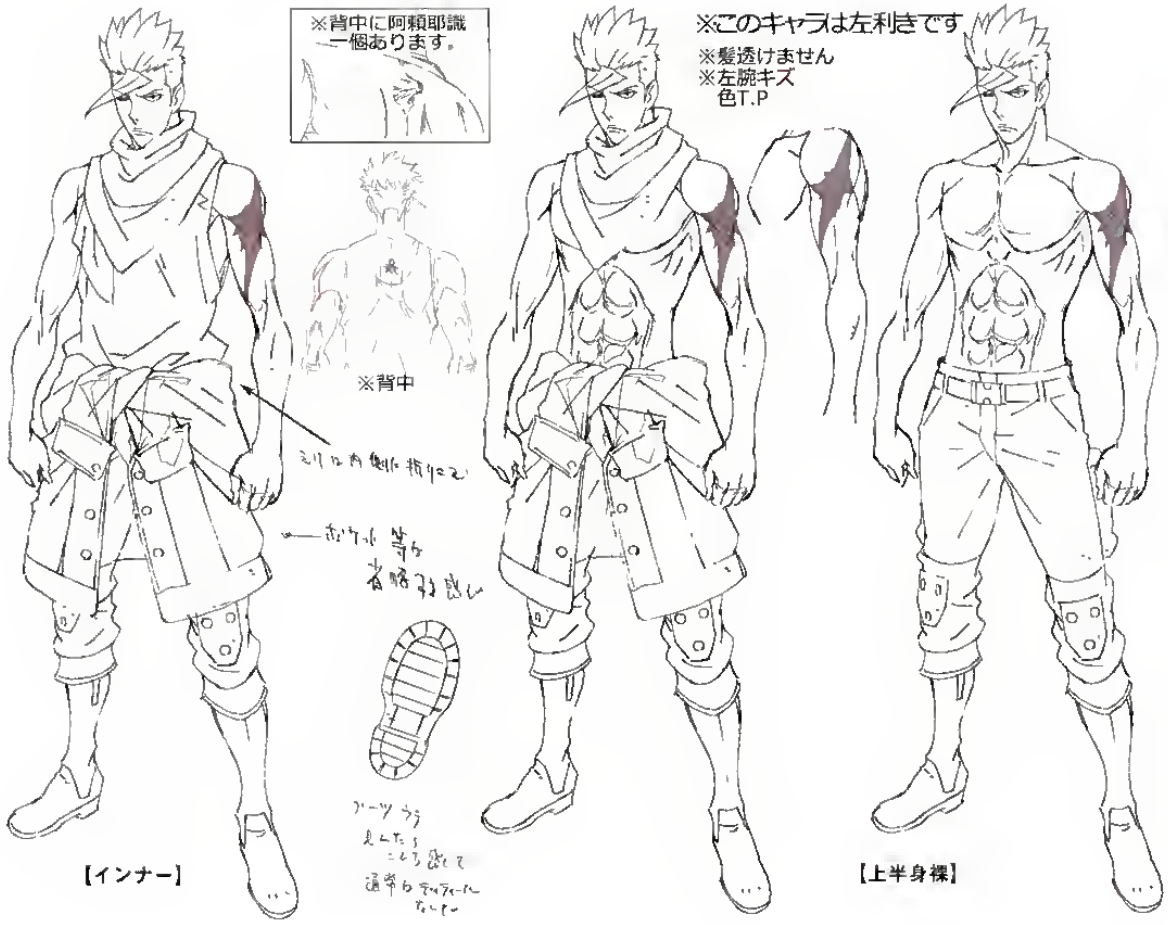
【ミリタリージャケット】

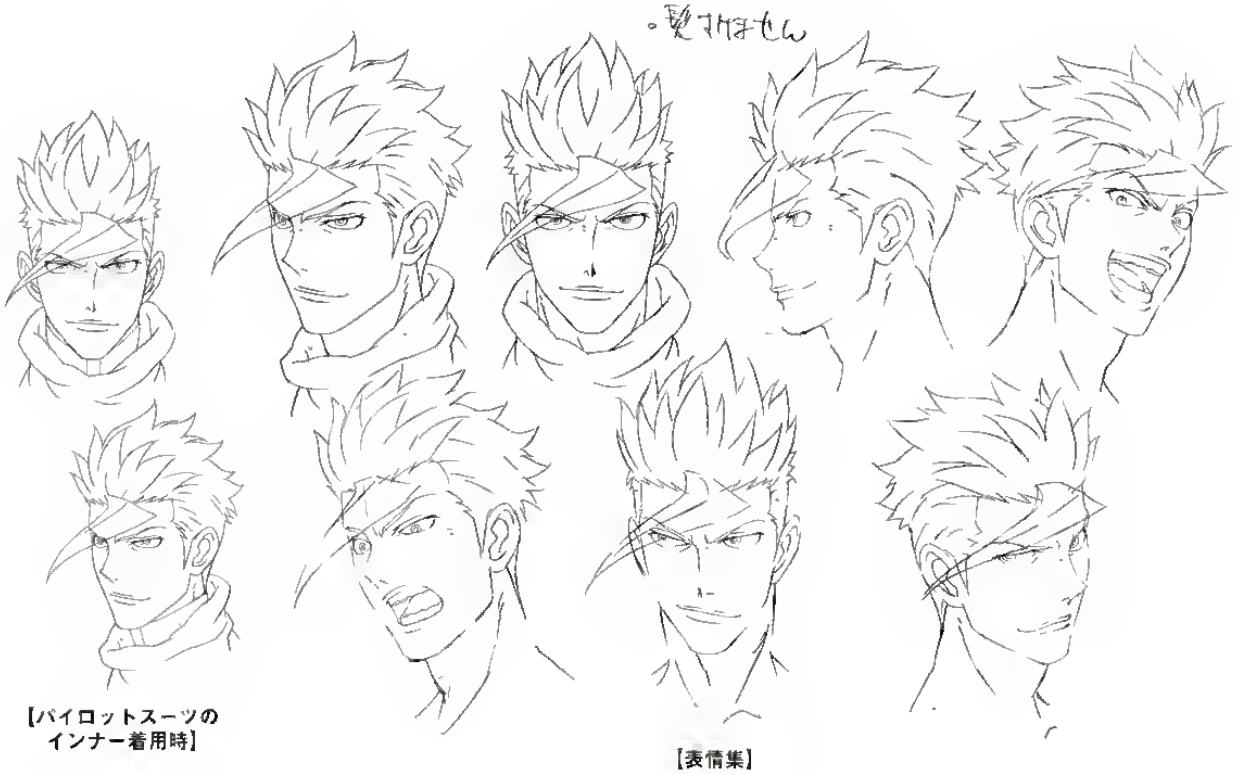
【ミリタリージャケット(CGS)】



【ミリタリージャケット／パイロットスーツのインナー＆ブーツ】

【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー／ブーツ】


※背中に阿頼耶識
一個あります。
※このキャラは左利きです
※髪透けません
※左腕キズ
色T.P
※背中
【インナー】
【上半身裸】

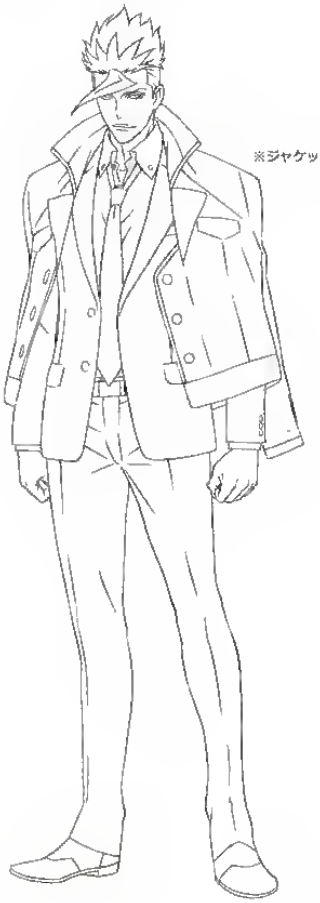

・髪すけません
【パイロットスーツの
インナー着用時】
【表情集】



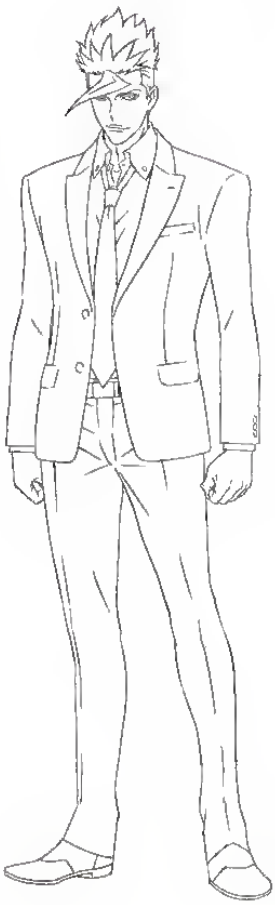
寄った時は
こちらで



【羽織袴】



※ジャケット羽織り



【スーツ（第2期）】

幼少期の
三日月とオルガ

DESIGN COMMENT　千葉道徳

原案からストレートに起こしています　表情に関しては　作画の皆さんには原案を見てもらっていました　第2期の最初のエンディングに登場する三日月たちは、アトラと出会った後なんで、この幼少時よりもちょっとだけ成長しています









column 03

劇中写真ギャラリー#01

本編の中で登場するスナップショットを紹介。ここではビスケットの家の棚に置かれた写真を掲載する　ビスケット本人と鉄華団の仲間、そして家族の集合写真か置かれていた。





ビスケット・グリフォン

BISCUIT GRIFFON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

丸い子やマッチョは描くとエスカレートしてい　て　次第にとんどん丸く（笑）　意図しているわけではないけど極端になっていく、帽子は小物として非常に有効的で　ノバをどのぐらい融通を利かせるかというか、嘘をついてでも表情を出す感じで、松本零士作品しゃないけれど、片目を隠してみるとか嘘だけどこっちを隠すとか、そういうのをやっていくと面白いんです。ただ、ちゃんと頭の立体を取って描かなきゃいけないから大変（笑）



【ツナギ】



【表情集（帽子なし）】

【表情集】







【ミリタリージャケット(CGS)】

【ミリタリージャケット】



奇った時は
こちらで

【羽織】



※タオル無し参考



※タオル無し参考

【タンクトップ】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー＆ブーツ】



【ツナギ／
パイロットスーツのインナー＆ブーツ】



【ツナギ】

ユージン・セブンスターク

EUGENE SEVENSTARK

DESIGN COMMENT　千葉道徳

クセっ毛をコントロールするのがわりと大変でした（笑）　髪型が左右非対称なんで　そこである程度のつじつまを合わせないといけないので　最初は原案に近い感じで描いていたんですけれどもうちょっと二枚目にして欲しいと言われたので、アニメっぽい美形に振りました。









【インナー】



【ハイロットスーツのインナー着用時】

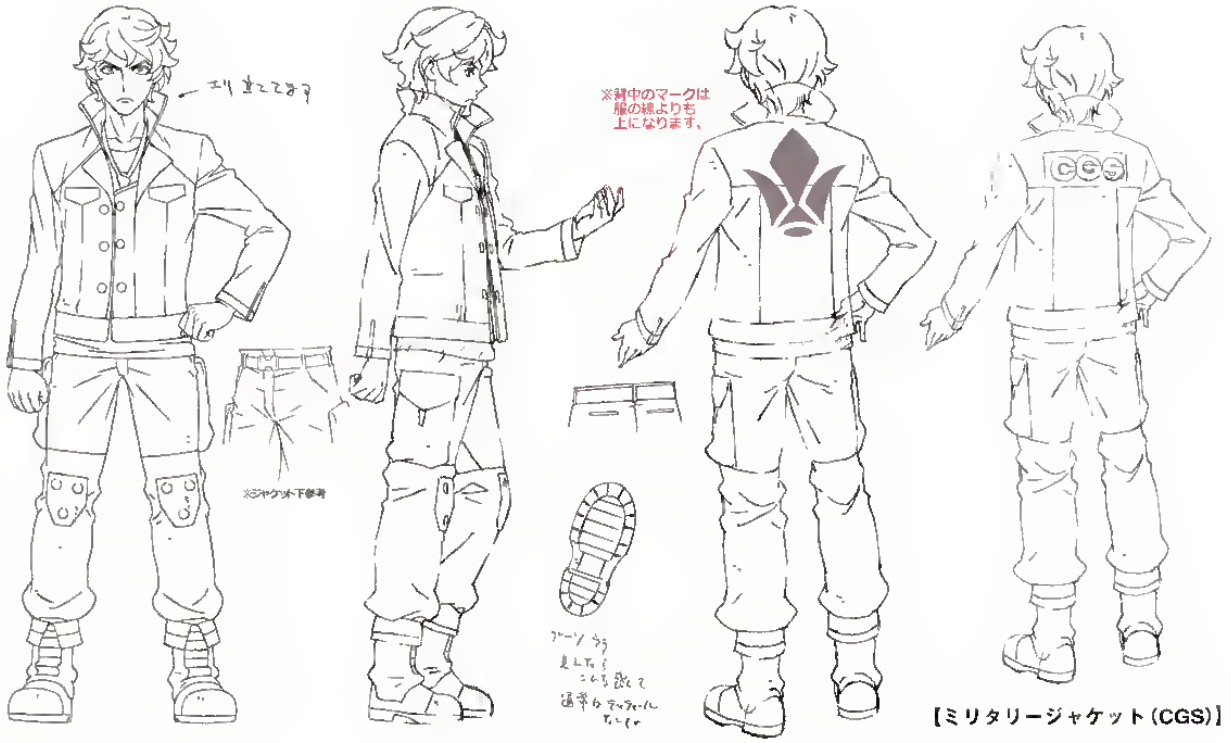




【ヘッドセット装着時】

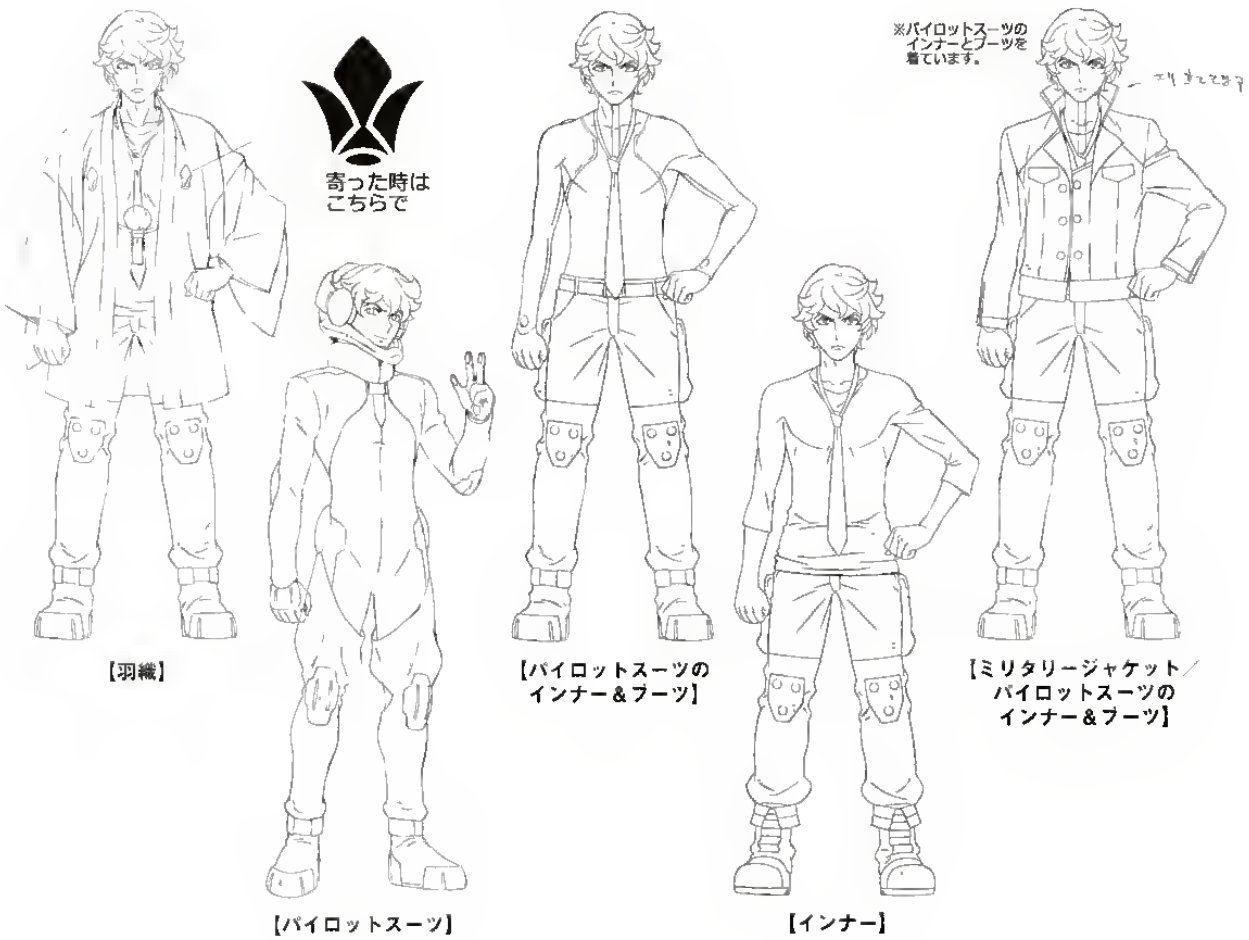


【表情集】



【ミリタリージャケット】

【ミリタリージャケット(CGS)】



【羽織】

【パイロットスーツ】

【パイロットスーツの
インナー&ブーツ】

【インナー】

【ミリタリージャケット／
パイロットスーツの
インナー&ブーツ】

昭弘・アルトランド

AKIHIRO ALTLAND

DESIGN COMMENT　千葉道徳

分かりやすくするという方向で　眉毛を太くして顔をカ　チリに　短髪も最初は原案に近い感じで描いていましたが　最終的に機械的に　こいつも結局マッチョがエスカレートするわけで　服を着ているより脱いでいるほうがカタイいいですからね（笑）　最初のオープニングで修正を入れるとき　「カ○コン＋カッ○」的な修正を入れて原画さんに返しました（笑）　そのうちハチマキをして手から波動的な何かを出しそうな（笑）





【ミリタリージャケット（第1期）】



【タンクトップ（第1期）】



【パイロットスーツ】



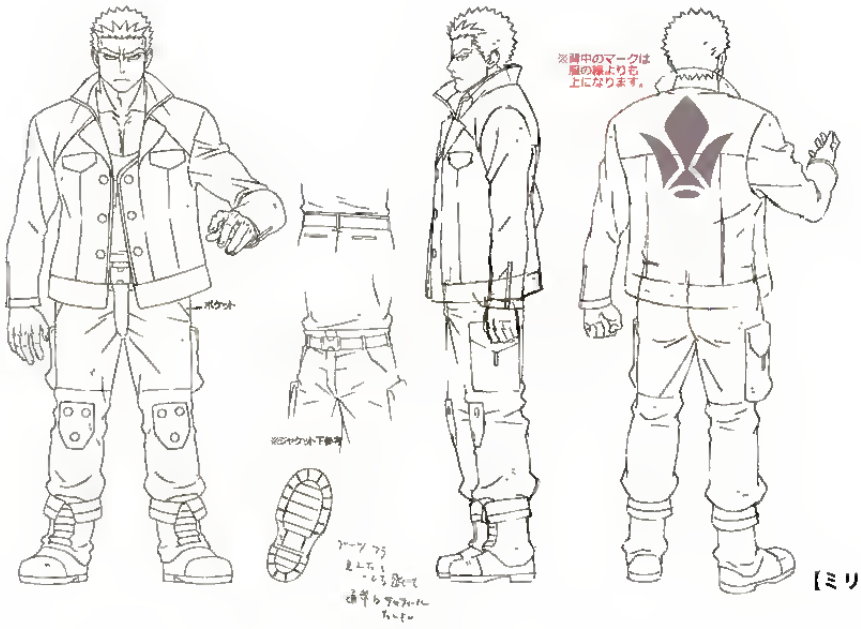
【ヘッドセット装着時】







【表情集】



【ミリタリージャケット(CGS)】

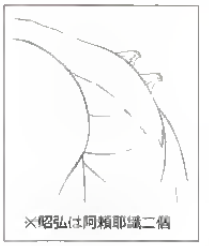
【ミリタリージャケット(第2期)】



【パイロットスーツのインナー】



【パイロットスーツ】







【タンクトップ(第2期)】



【羽織】



【タンクトップ(第1期)】



【ミリタリージャケット(第1期)
／パイロットスーツのインナー
／ブーツ】



【ミリタリージャケット(第2期)
／パイロットスーツの
インナー＆ブーツ】

ノルバ・シノ

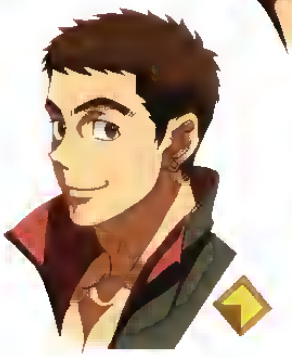
NORBA SHINO

DESIGN COMMENT　千葉道徳

目の処理がヘタをするとノーマルの人に見えなくなると監督と相談して　何テイクかやってその筋の人っぽく見えないようにという塩梅でした　ヤマキには微妙にそっちのけがあるとは聞いていたけれど　みんな最初は気にしてなかったんじゃないかな　シノは中身的には裏表の無い非常にシンプルな人ですね。





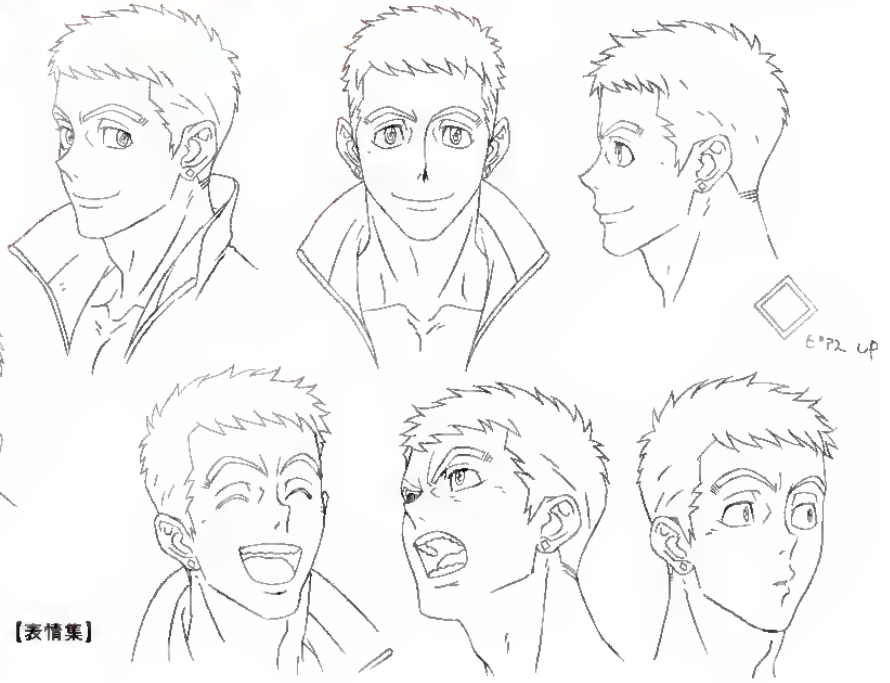




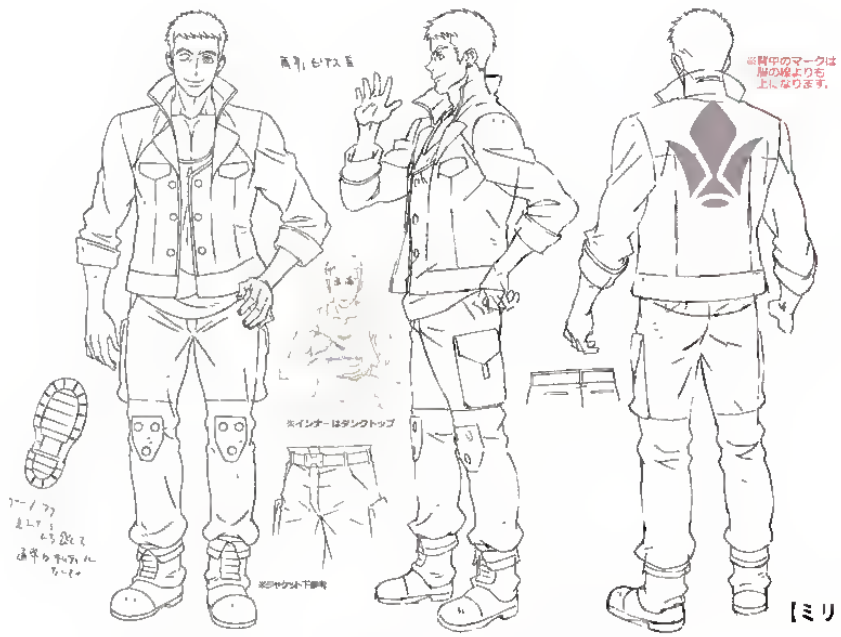
【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー＆フーツ】



【パイロットスーツの
インナー着用時】



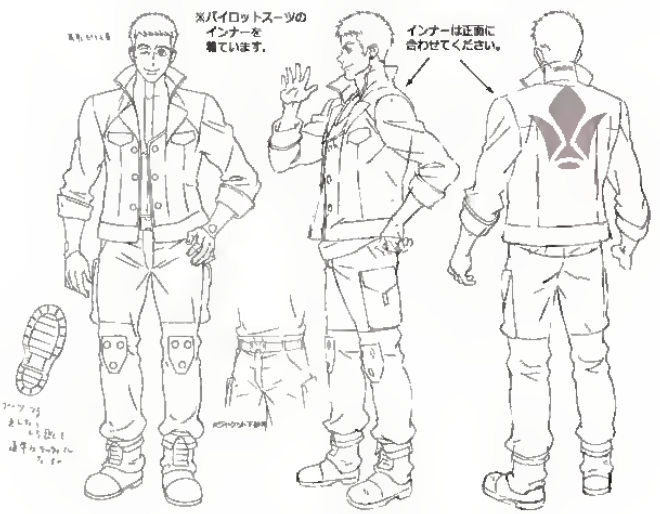
【表情集】



【ミリタリージャケット】



【ミリタリージャケット（CGS）】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー／ブーツ】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー＆ブーツ】



ダンジ・エイレイ

DANJI EYRAY

DESIGN COMMENT　千葉道徳

若干のバランス修正ぐらいですね。あと少し大人っぽいのを子供っぽくしたぐらいです。1話で退場してしまうとデザイン段階で聞いていたので、ちょっと複雑な気持ちでした（苦笑）。

ヤマギ・ギルマトン

YAMAGI GILMERTON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

髪で片目が隠れている分　描くには楽といえば楽でした（笑）　片方にお父さんが住んでいるのかなと思いながら（笑），ヤマギはクセのある子じゃないしキレイな顔をしているので，美形キャラだらけの今時の絵に慣れている方でも描きやすかったんじゃないかと思います。



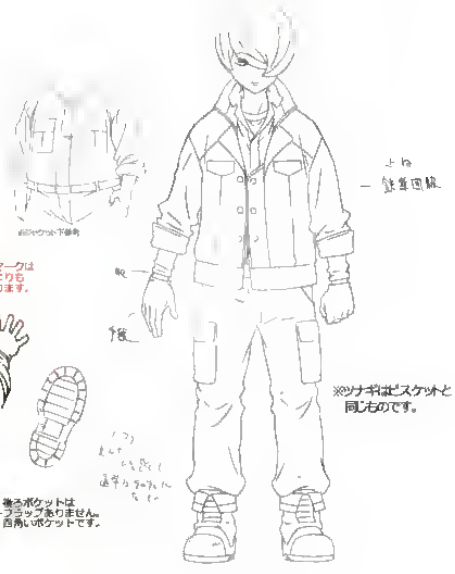






【ミリタリージャケット（CGS）】





【ミリタリージャケット】



【ミリタリージャケット
パイロットスーツの
インナー／ブーツ】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツの
インナー＆ブーツ】



【表情集】

タカキとフウカが決めたアストンの誕生日写真はフウカのタブレットに記録されている。もう片方はビスケットの家に置かれた写真の1枚。MAハシュマルとの戦い後に撮影された集合写真である。

column 04

劇中写真ギャラリー#02





タカキ・ウノ

TAKAKI UNO

DESIGN COMMENT　千葉道徳

原案にある前髪の塗りわけは止めました　原案は80年代ライクな感じでしたけれど、わりとちゃんとした常識人だ　た（笑）　でもそんな子が人をハンいちゃったりするというね　彼　最終的にアレンさんから地盤を受け継ぎそったけど　蒔苗さんの秘書たった人との人間関係か気にな　て気にな　て（笑）秘書の人はひょっとしたら「自分か継くはずた　たのに」　て　或いはタカキに何かされてしまったのかと（笑）









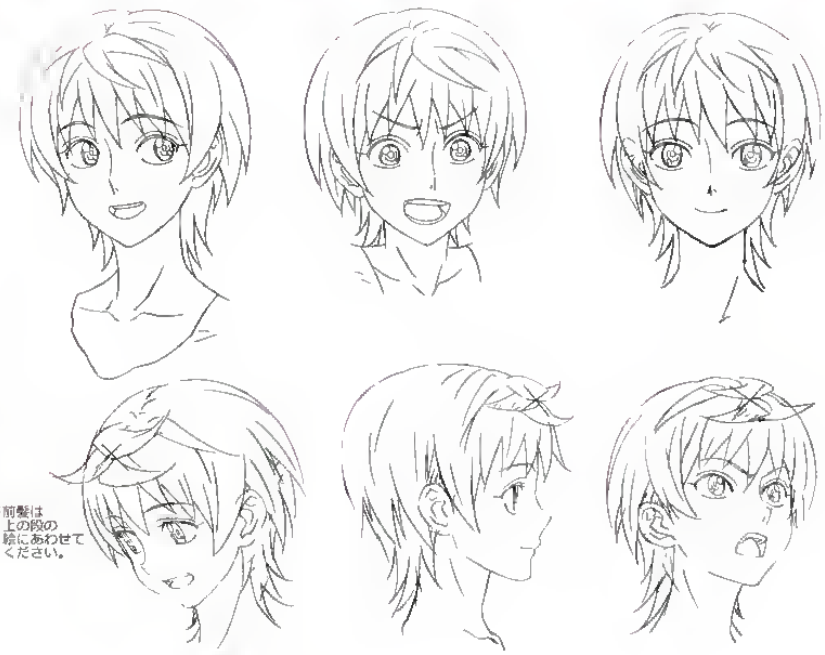
【防寒コート】



【タンクトップ】



【パイロットスーツのインナー着用時】



※前髪は上の段の絵にあわせてください。

【表情集】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー＆ブーツ】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツのインナー／ブーツ】



【防寒コート】



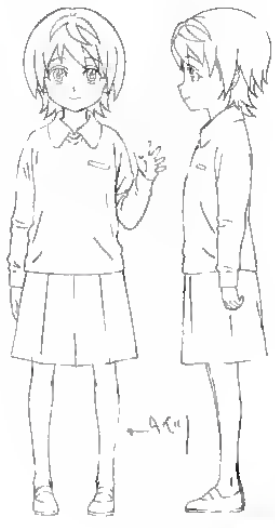
【タンクトップ】



【ミリタリージャケット】

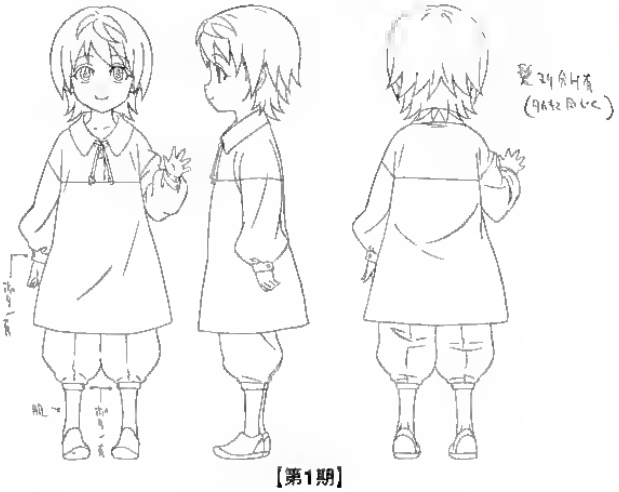
フウカ・ウノ

FUKA UNO



【第2期】





【第1期】

ライド・マッス

RIDE MASS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

髪のハネがたくさんあったので　反転したとき「この部品をここにもってくれは大丈夫」というように　つじつまを合わせていく感じでした　第2期では等身とか微妙に変えたんですよ。わからないかもなと思いながらやっていて実際わからなかった（笑）。しかも　アニメは絵の収まりが優先なんて嘘をつくしゃないですか。等身って画面たとわかりにくくて「微妙」ぐらいのちょーとの違いは本当に意味がないんですよね。







【タンクトップ】



【第2期】



【パイロットスーツのインナー着用時】



【表情集】



【第2期】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツの
インナー＆ブーツ】



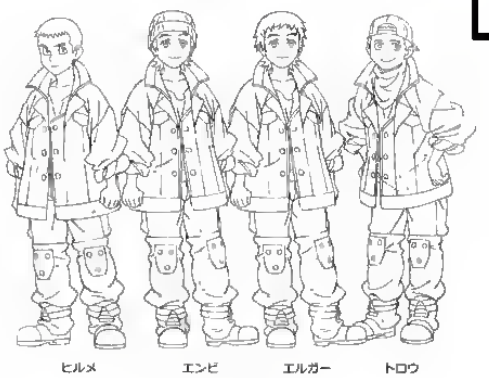
【ミリタリージャケット】　【インナー】

鉄華団年少組

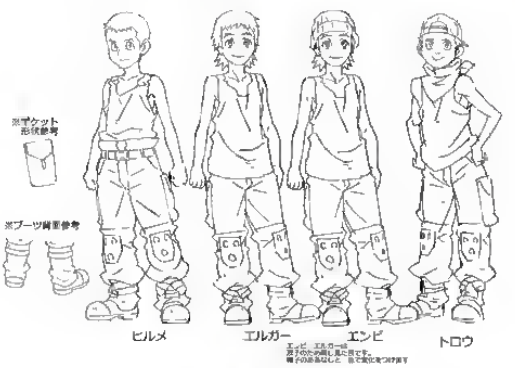
※第1期のトロウ、エンビ　エルガー　ヒルメは幼年組

トロウ	エンビ	エルガー	ヒルメ
TROW	*EMBI*	*ELGAR*	*HIRUME*

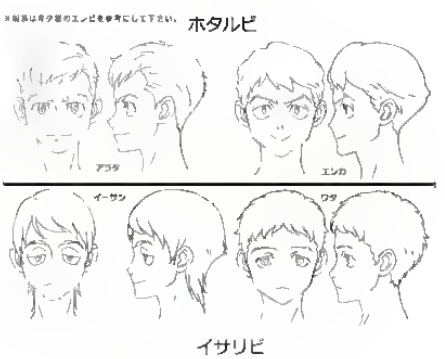
イーサン	ウタ	エンカ	アラタ
ETHAN	*UTA*	*ENKA*	*ARATA*



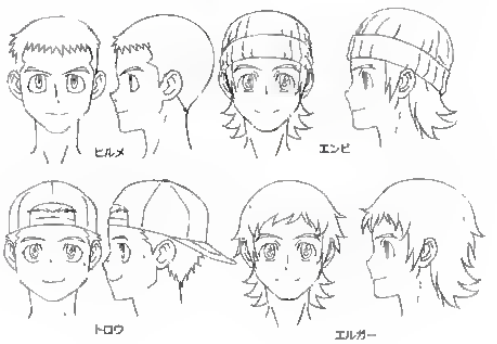
【第2期】



【第1期】



【第2期ブリッジクルー】



チャド・チャダーン

CHAD CHADAN

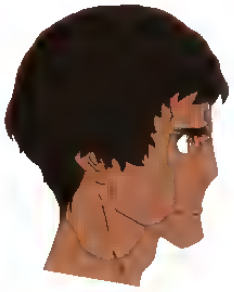
DESIGN COMMENT　千葉道徳

昭弘のほかにヒューマンデブリをふたり欲しいと言われて起こしたキャラです。最初に「チャト」という名前だけあ- たんで　しゃあチャトっぽいやつかなって（笑）。でも意外とふたりとも出番ありましたね　チャトがあんなにちゃんとしている人たとは（笑）　最初の発注たと取り巻き程度の印象しかなかたんですけど、それも長い作品の成せる技てすね。とっ使われるかわからないから　きっちり描いておかないと油断できないてす（笑）











【ミリタリージャケット
（第1期）】

【ミリタリージャケット
（第2期）】



【スーツ】





【ミリタリージャケット
パイロットスーツの
インナー＆ブーツ（第2期）】



【ミリタリージャケット（第1期）】



【パイロットスーツの
インナー着用時】

ダンテ・モグロ

DANTE MOGRO

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ダンテもチャトと同じで原案かなく　こちらで起こしたキャラです　たから設定画も少ないんですか、そのわりにみんなよく描いてくれたなと、チャドと違って「ダンテ」って名前からはどんな感じかよくわからなくて（笑）　でも鼻血ふいてからぐっとよくなったし　最後まで生き残ったし、キャラを上手く使ってもらえたんだなと思います。







【ミリタリージャケット
（第1期）】



【ミリタリージャケット
パイロットスーツの
インナー＆ブーツ（第2期）】



【ミリタリージャケット／
パイロットスーツの
インナー＆ブーツ（第1期）】



【ミリタリージャケット
（第2期）】



【ミリタリージャケット
（第1期）】



【パイロットスーツの
インナー着用時】

アストン・アルトランド

ASTON ALTLAND





【宇宙服（プルワース時）】







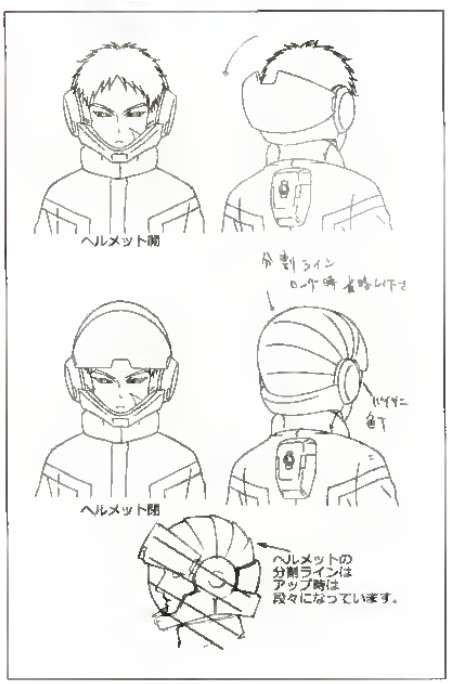


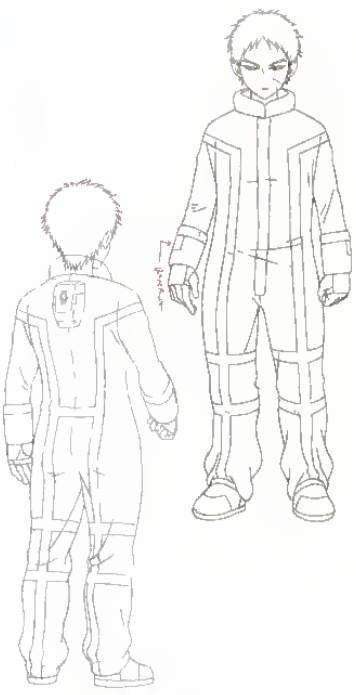
【インナー】



【ミリタリージャケット】

【ヘルメット開閉ギミック】

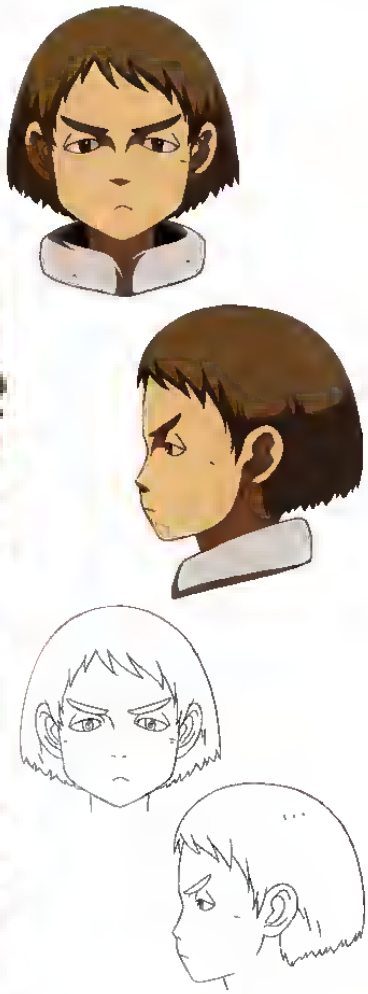


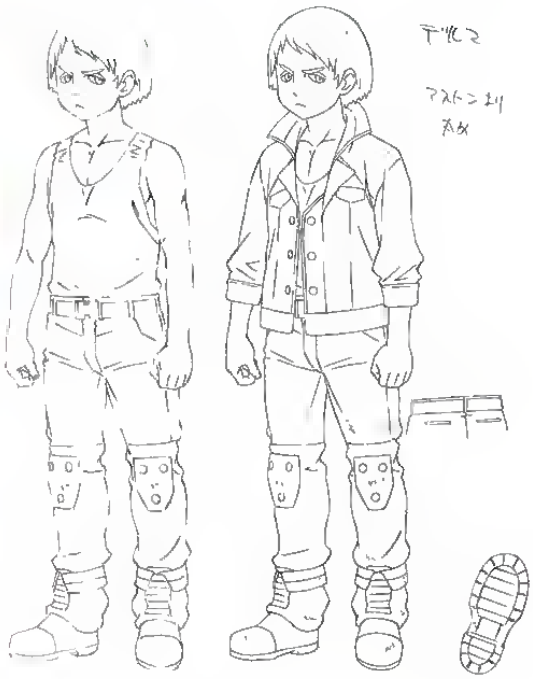


【宇宙服（プルワース時）】

デルマ・アルトランド
DERMA ALTLAND



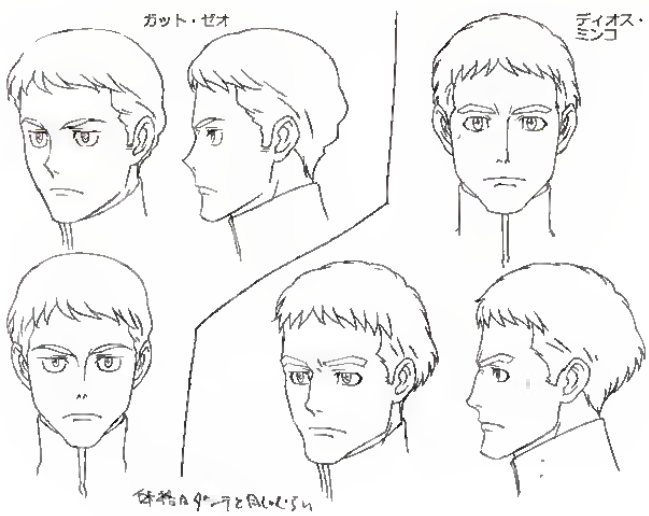




【インナー】　【ミリタリージャケット】

鉄華団ヒューマンデブリ組
ガット・ゼオ　ディオス・ミンコ
GATT ZEO ***DIOS MINKO***





ナディ・雪之丞・カッサパ

NADI YUKINOJO KASSAPA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

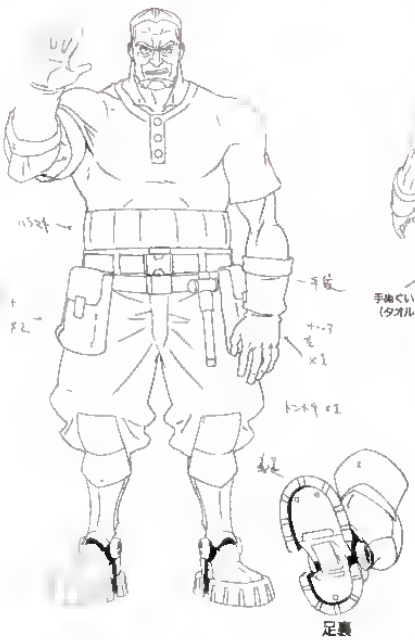
義足は鳥足っぽかったので　こちらで分かりやすい方向にしました。わりと戦争ものといっか兵器を使う話だと　いいオッサンかいるしゃないですか。若いのだけとしまらないので　いいおじさんキャラがいないと　そっいっ意味で雪之丞はいいキャラでしたよね。









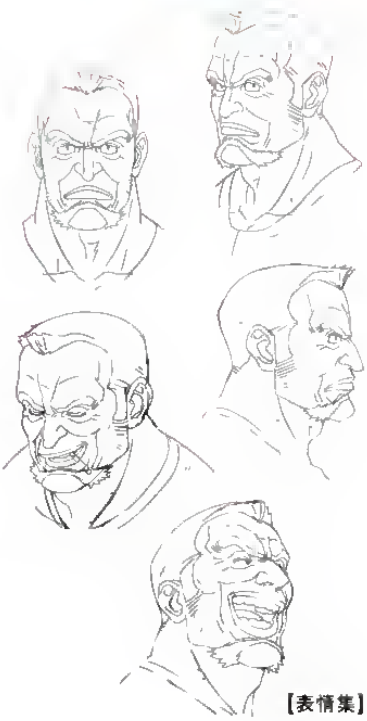


足裏

【普段着】







【表情集】

メリビット・ステープルトン

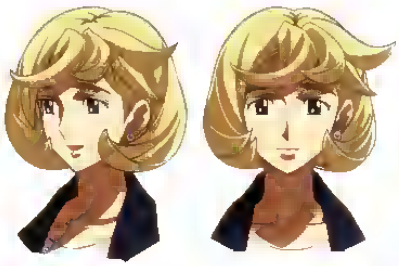
MERRIBIT STAPLETON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

原案が上がってきたときは　作画がヨレて髪がバナナにならなければいいなと思いました（笑）伊藤さんが描く場合　鼻の下を影扱いで実線で区切るんですけど　それを再現したくて基本的に本編では鼻の下に影を入れるようにしたんです。でもメリビットはそれをすると品がなくなるかなと。小綺麗な方がいいかなと考えて、メリビットだけ鼻の下に影を入れなかったんです









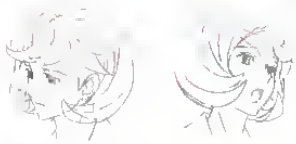
【防寒コート】



【第2期】



【表情集】





【第2期】



【防寒コート】



【スーツ（地上）】



【スーツ】



【ジャケット下】



ハッシュ・ミディ

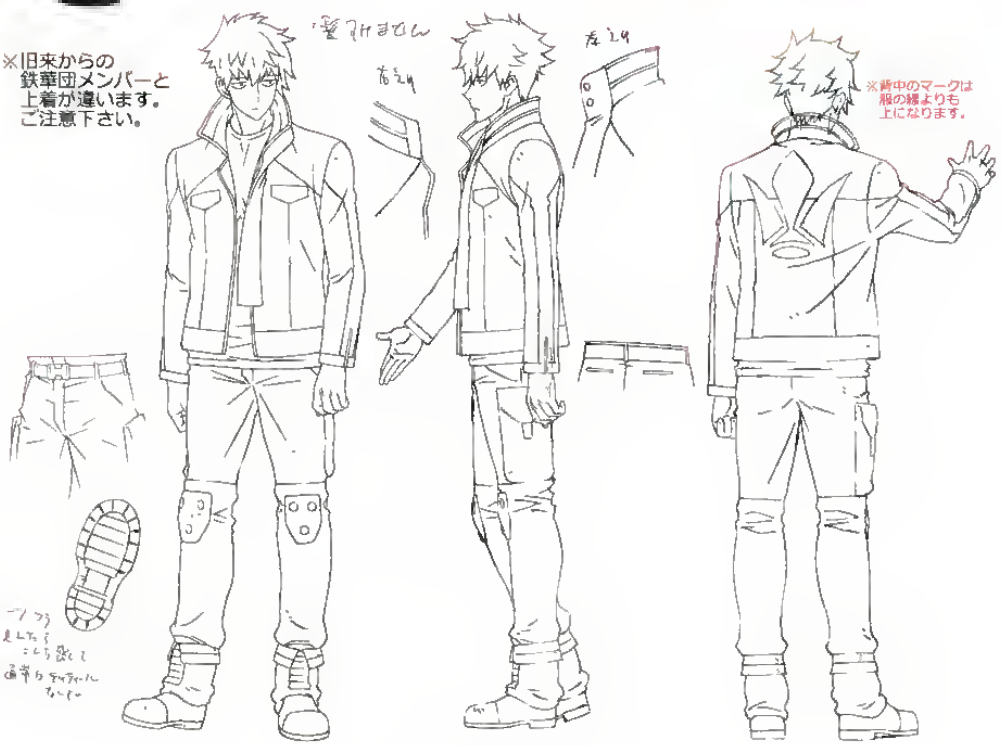
HUSH MIDDY

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ハッシュはトサカと三白眼ですよね。なにか抱えているんだなという気持ちで描けば大丈夫なんだろうと　あとはトサカを割り切って描くということですね（笑）　第2期の1話とかで最初に上がってきた絵は某銀さん臭くて手を入れました（笑）



※旧来からの
鉄華団メンバーと
上着が違います。
ご注意下さい。



【ミリタリージャケット】

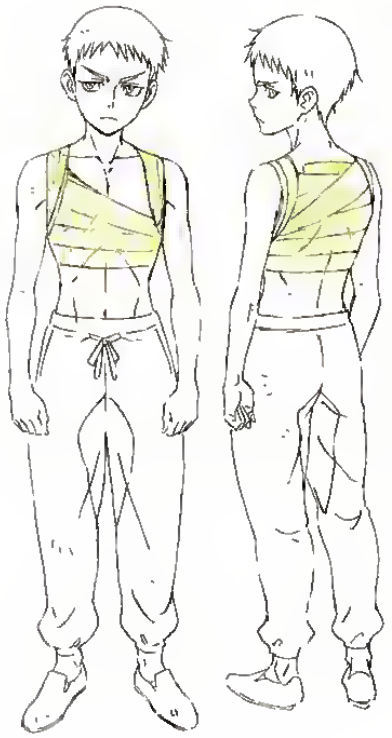
※髪透けません



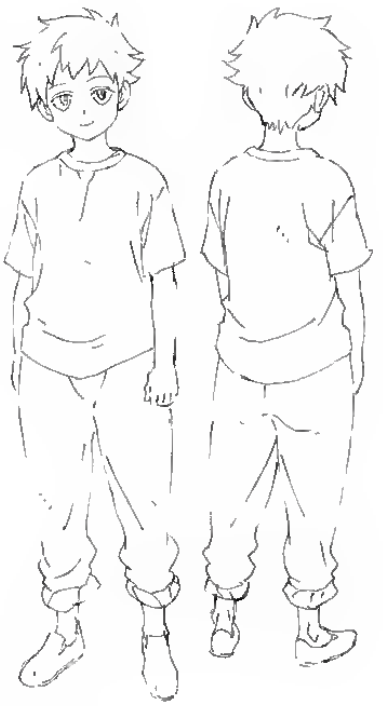
【表情集】

ビルス

BUILTH









【幼少期】

ザック・ロウ

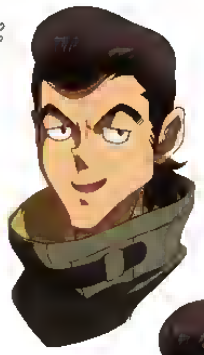
ZACK LOWE

DESIGN COMMENT　千葉道徳

このリーゼントも作画をしているとドンドン伸びていくという（笑）。どうしてもシルエットをわかりやすく描いていきたいわけですよ、アニメは。ザックはわかりやすいヤンチャさがあって、なんでもありだから気楽に描けますよね。崩れを許容できるのはありがたいんですよ。ターデリアとかちゃんと描かなきゃいけないキャラは本当に大変なんです。













【表情集】



【ミリタリージャケット】



デイン・ウハイ

DANE UHAI

DESIGN COMMENT　千葉道徳

デインはレイアウトに入れるのが大変だなと（笑）　こいつは乗り物に乗れない身体なんだなと　だいたい昭弘ですらモビルワーカーに入るかどうか怪しい（笑）。デインが目を開くときは何かが起こるのでは　かつて鬼のデインと呼ばれていたのでは　みたいな冗談をよく言っていました　笑）　そのうち肩にアトラとか乗っけて歩くようになったりするのでは、と（笑）



【表情集】







【ミリタリージャケット】

クーデリア・藍那・バーンスタイン

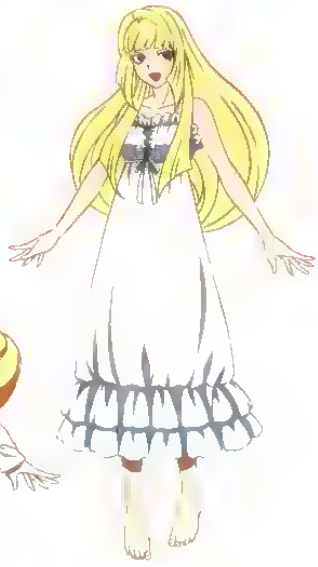
KUDELIA AINA BERNSTEIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

クーテリアは大変でした（笑）　髪の毛の前髪にかかる程度とか　何パターンか見てもらいました。1話をやったとき　まつ毛は設定よりも乗っちゃ（笑）　この手の顔を描くと　つい荒木伸吾さんみたいな感じになっちゃうんです　美人さん設定なのでちゃんと描かないといけない　アバウトなやつをこちらの裁量でちゃんと描くのは気にならないけど　最初からちゃんと描かなきゃならない設定のキャラは大変なんです（笑）







【寝巻着】







【簡易服】



【農場での服装】



【私服　ブーツ】



【私服　レザーシューズ】



【バーンスタイン邸内での服】



【私服　宇宙でのブーツ】



【盃の儀式でのトレス】



【第2期】



【イサリビ艦内での服】





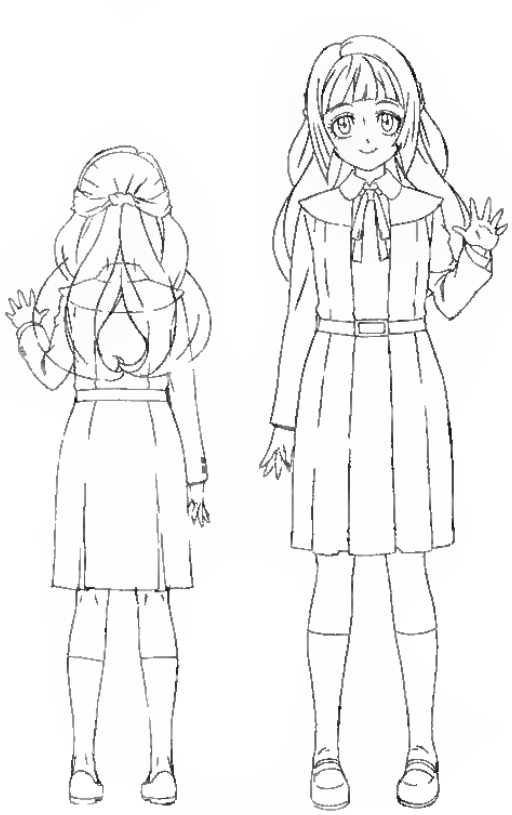
【防寒コート】



【ドロワーズ】



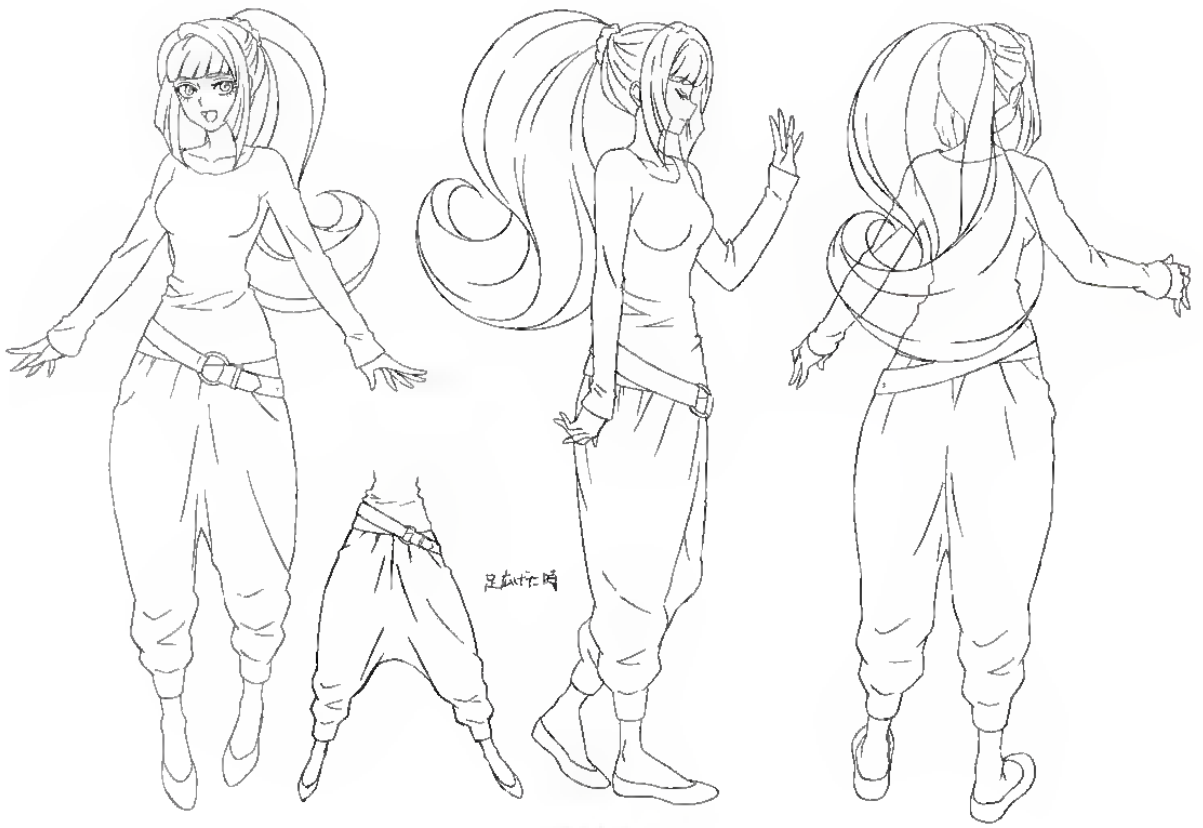
【第1期】



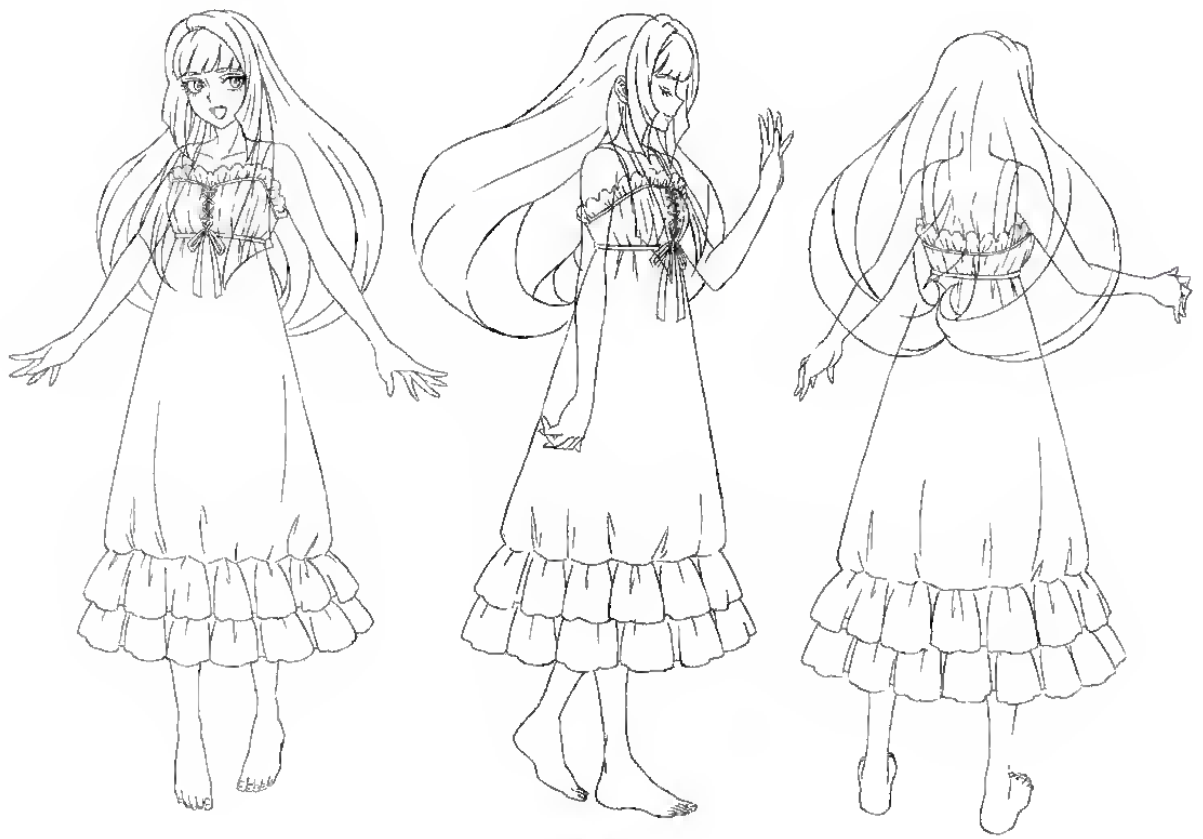
【幼少期】



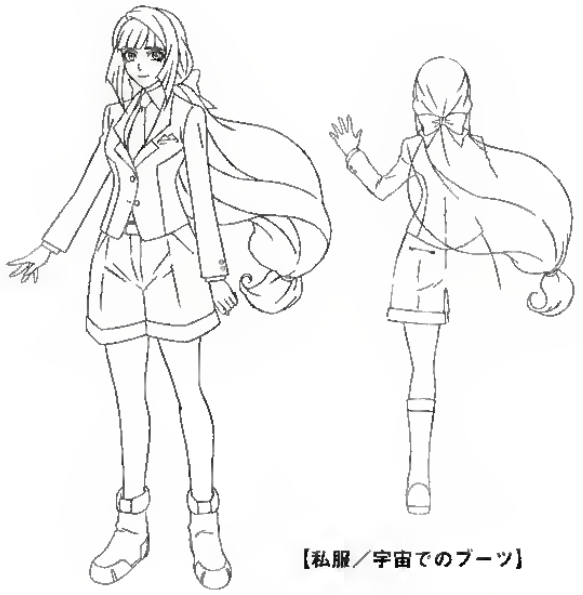
【バーンスタイン邸内での服】



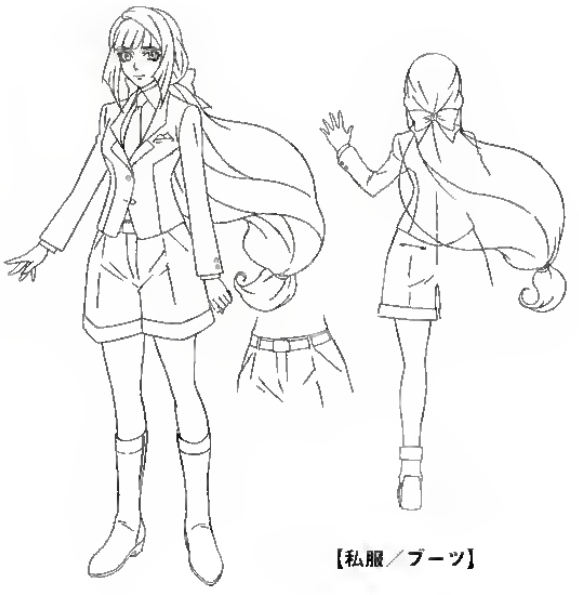
【簡易服】



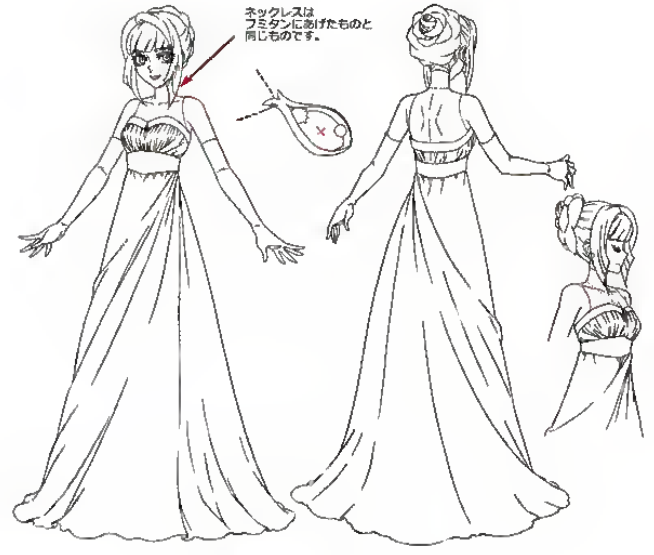
【寝間着】



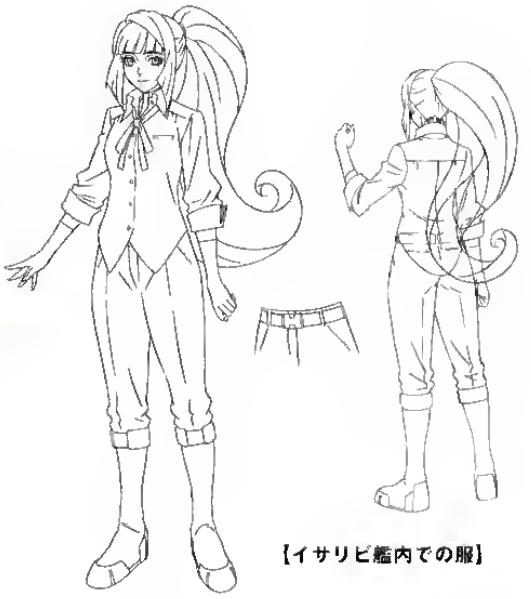
【私服／宇宙でのブーツ】



【私服／ブーツ】

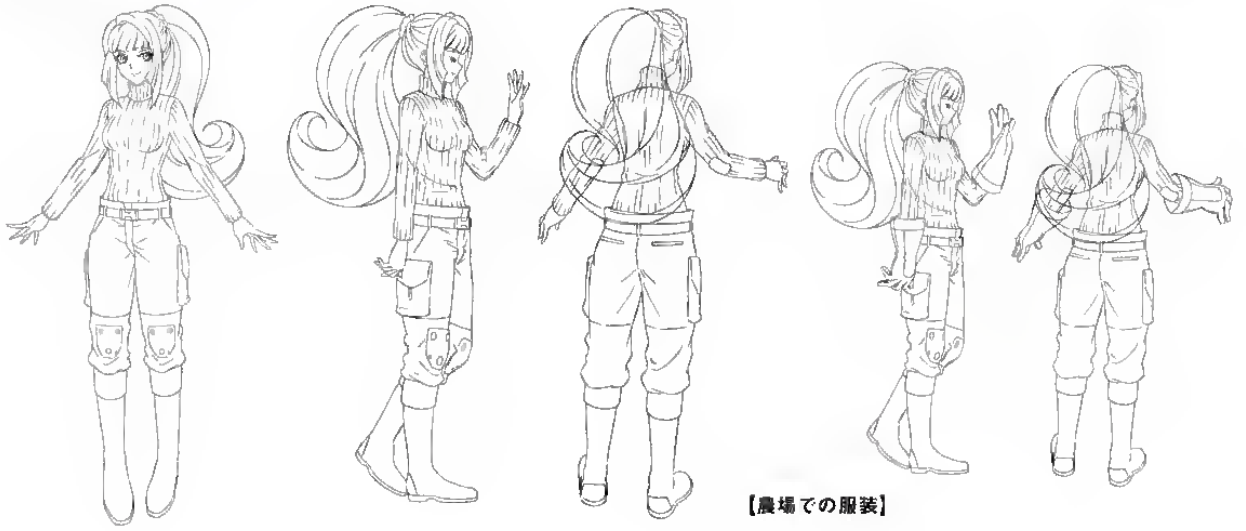


【盃の儀式でのドレス】

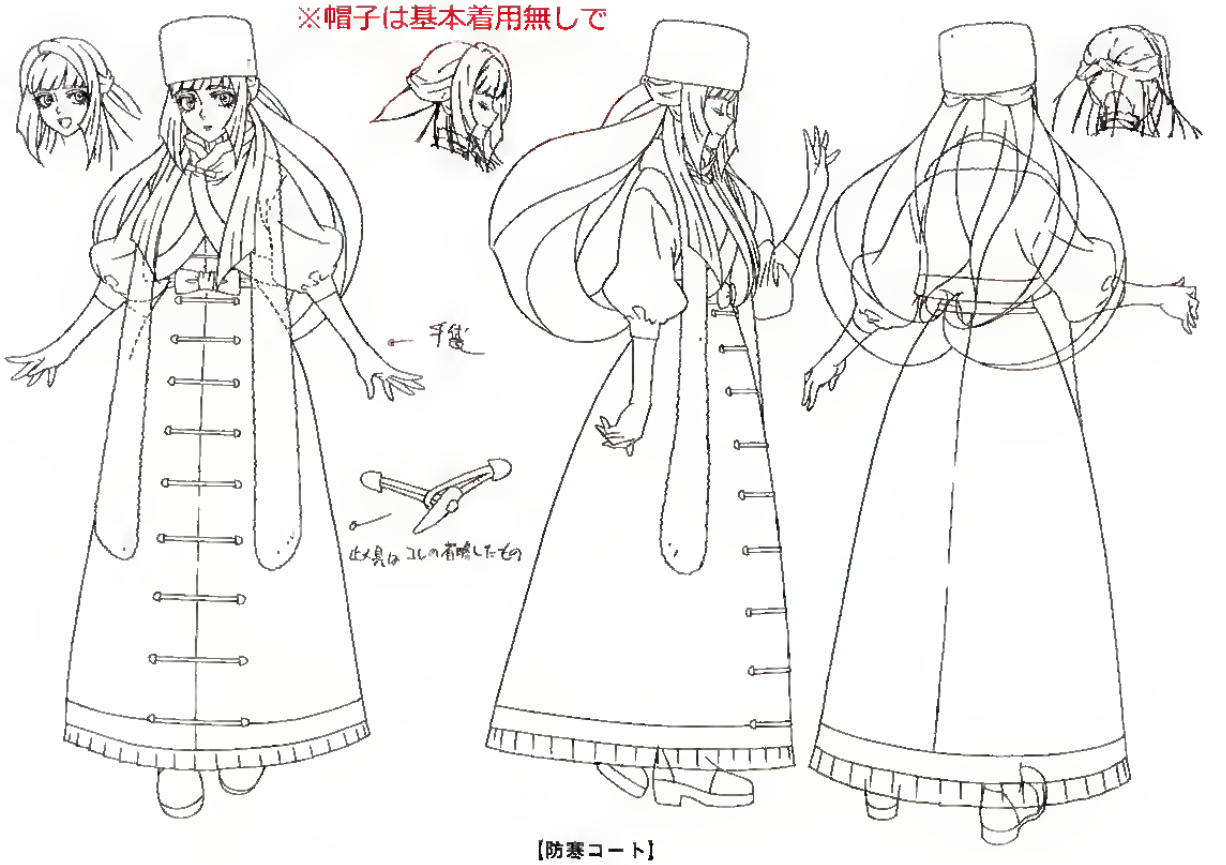


【イサリビ艦内での服】

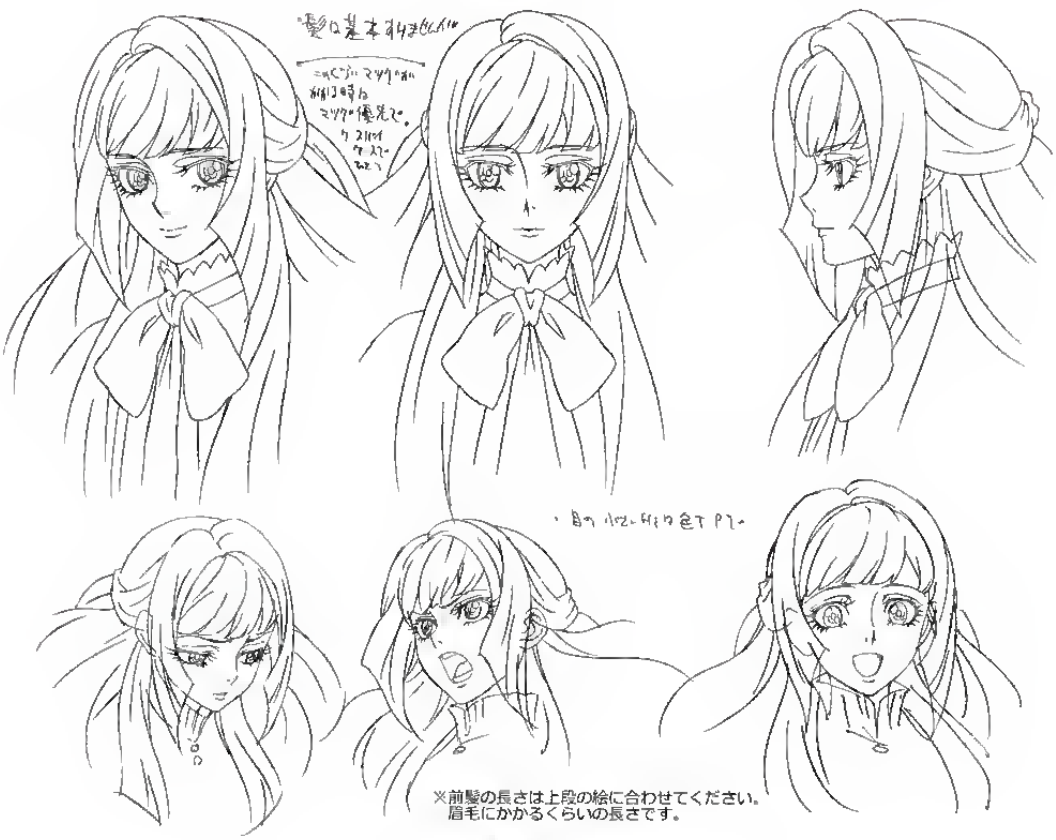
※ズボンはCGSと
同じものです。



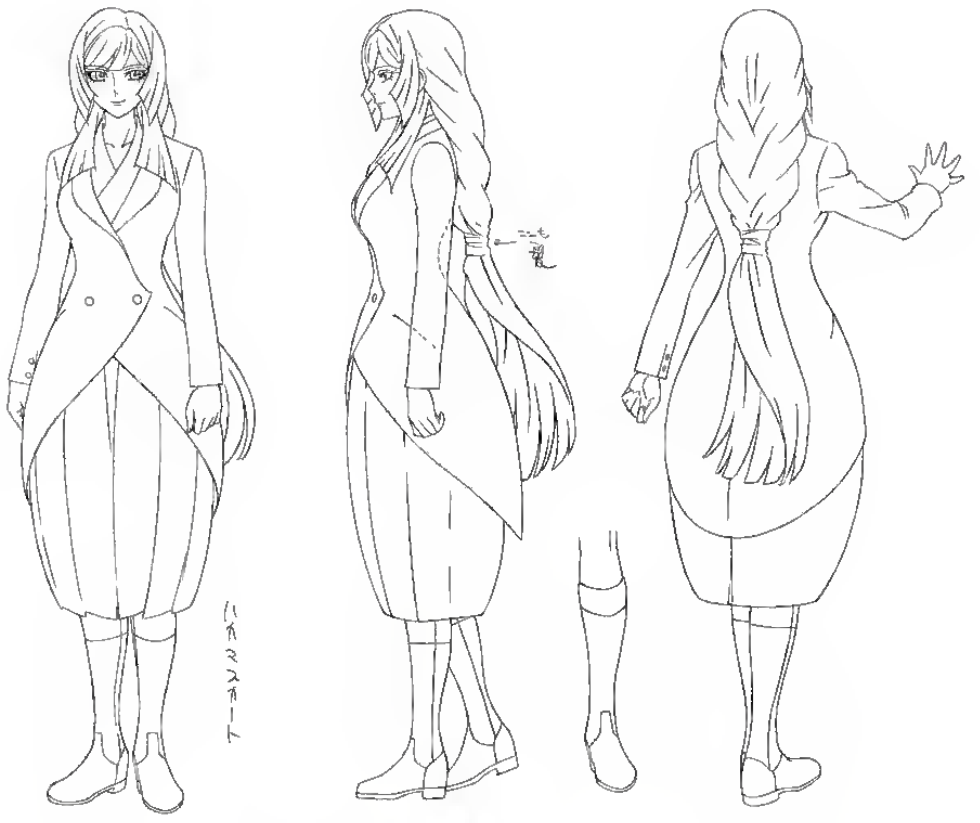
【農場での服装】


※帽子は基本着用無しで
手袋
此処はコレの着脱したもの

【防寒コート】


※前髪の長さは上段の絵に合わせてください。
眉毛にかかるくらいの長さです。

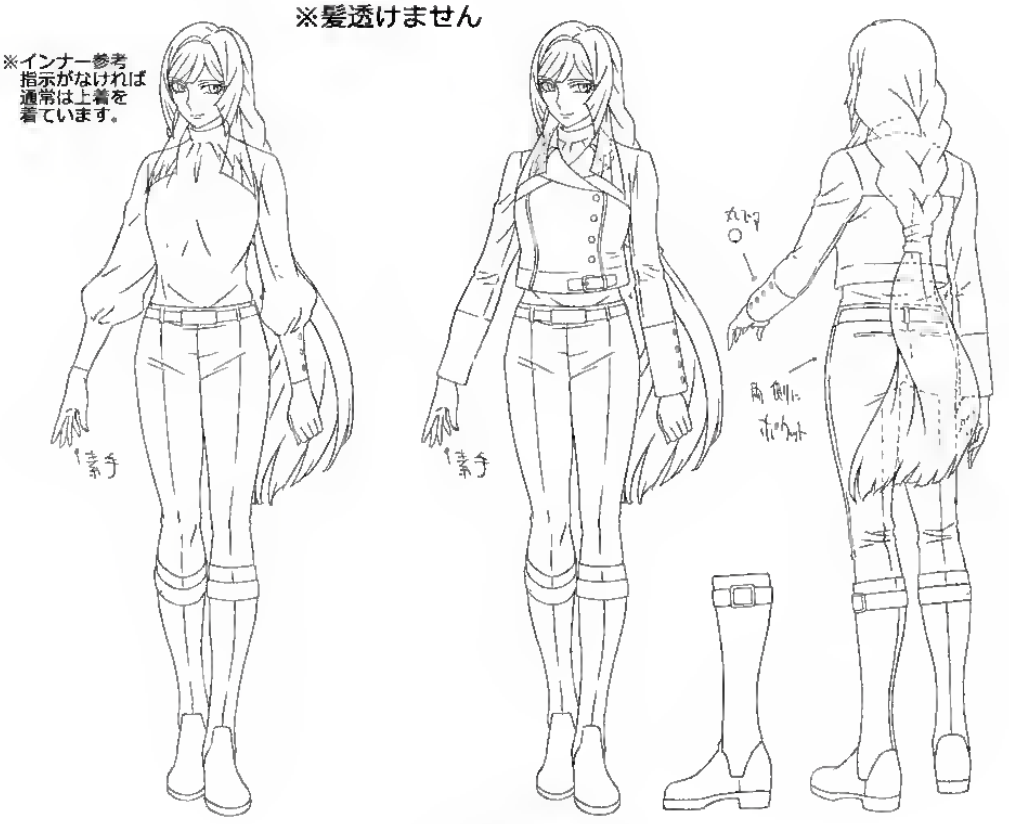
【表情集】



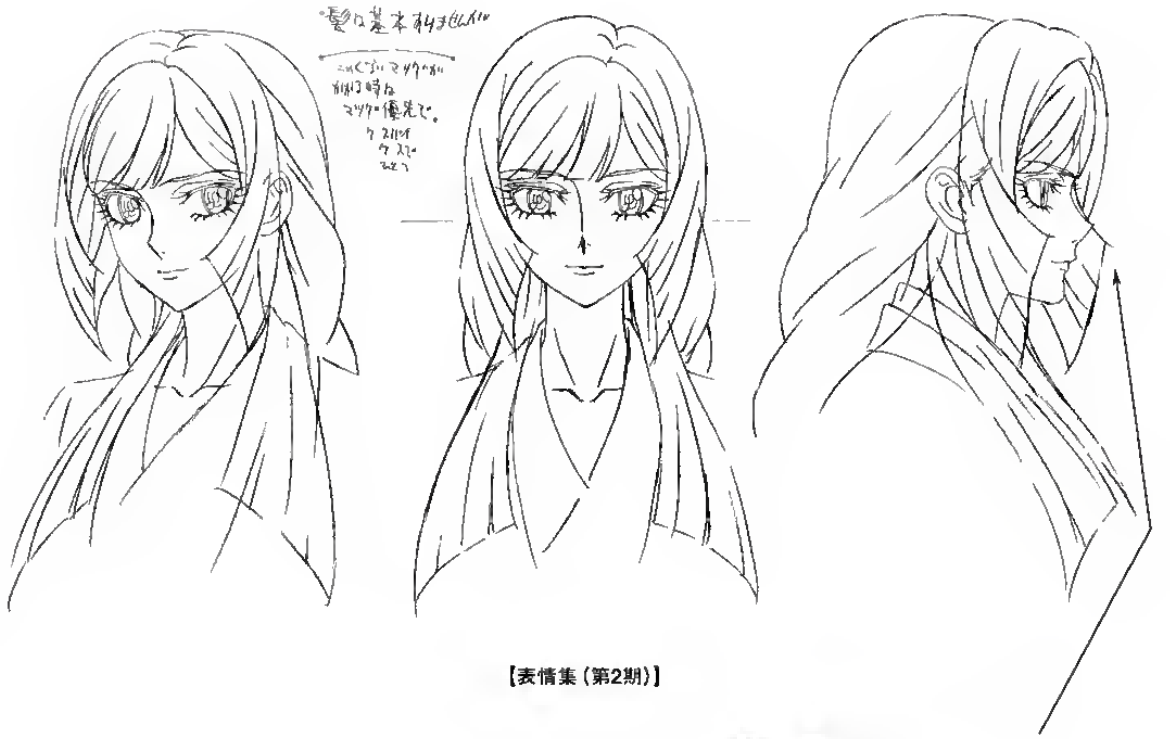
【第2期】

※髪透けません

※インナー参考
指示がなければ
通常は上着を
着ています。



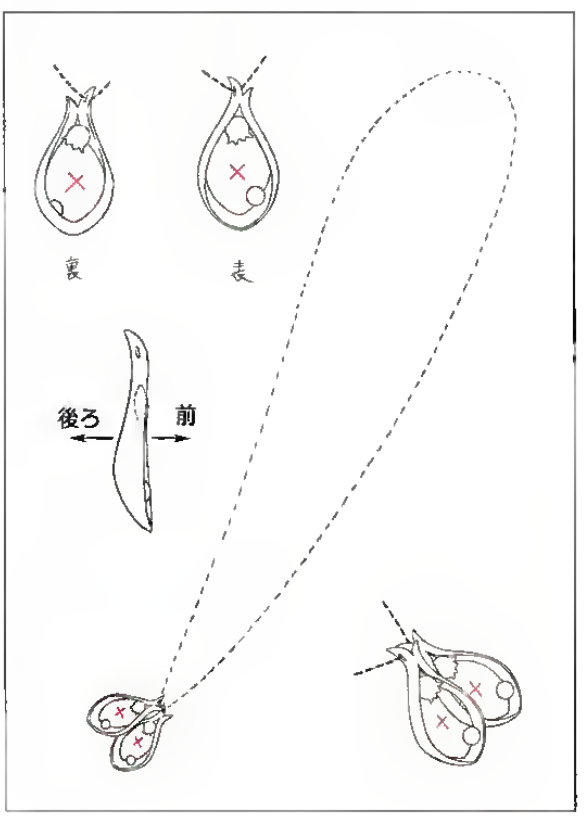
【宇宙での服装（第2期）】



【表情集（第2期）】

髪の線少し出るぐらいで
お願いします。

【クーテリアとフミタンのペンダント】



【クーテリアのブレスレット】



アトラ・ミクスタ

ATRA MIXTA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

監督とも話したんですが　ボリュームのある頭にはモコモコした服しゃないとなかなか合わない（笑）　どっしても髪型がフワフワなので　アトラも今時のアニメに出ても大丈夫な顔つきだったので、比較的描きやすかったんしゃないでしょうか。第2期でちょっとシュッとなりましたね　等身とか微妙な変化だと画面ではわかりにくいので　これぐらいやっちゃわないと　幼少時は監督のラフを元に描いています







【オシャレ服】



【幼少期】



【宇宙航海での服】



【防寒コート】



【第2期】



【ミレニアム島での服】



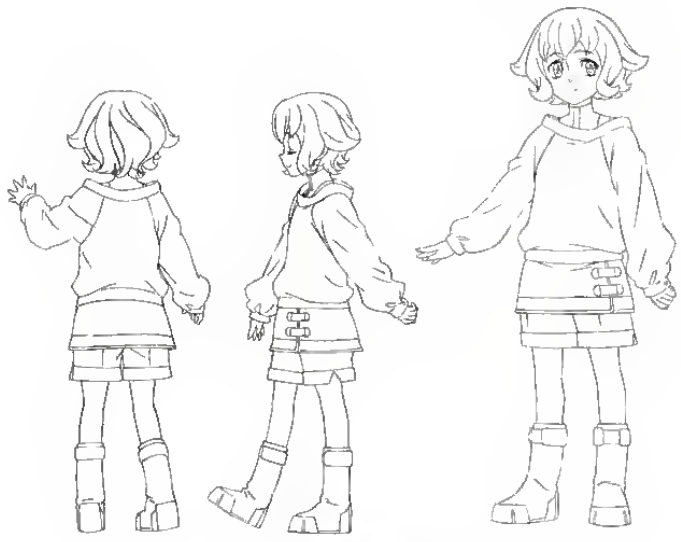
【表情集】



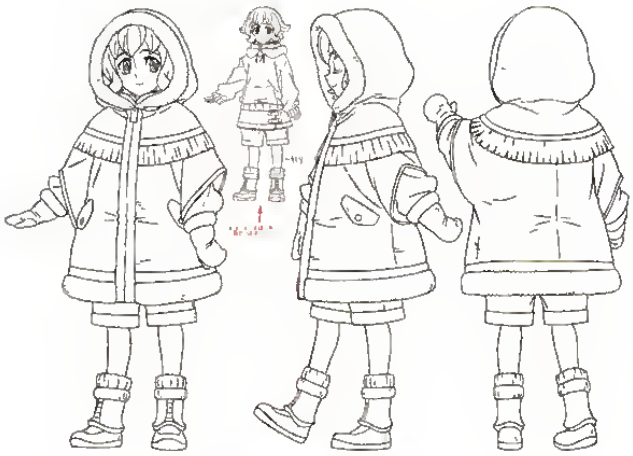
【私服】



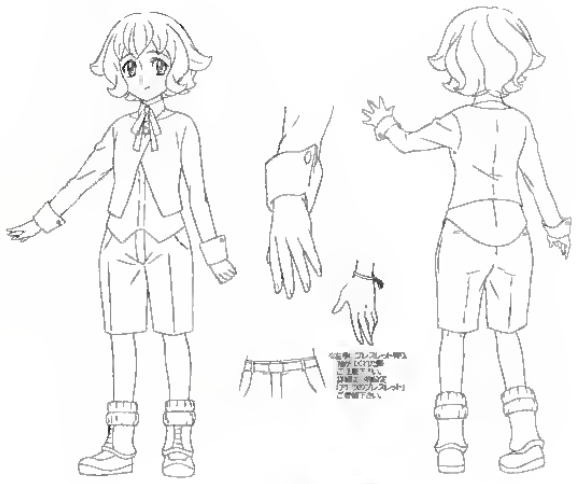
【地上服】



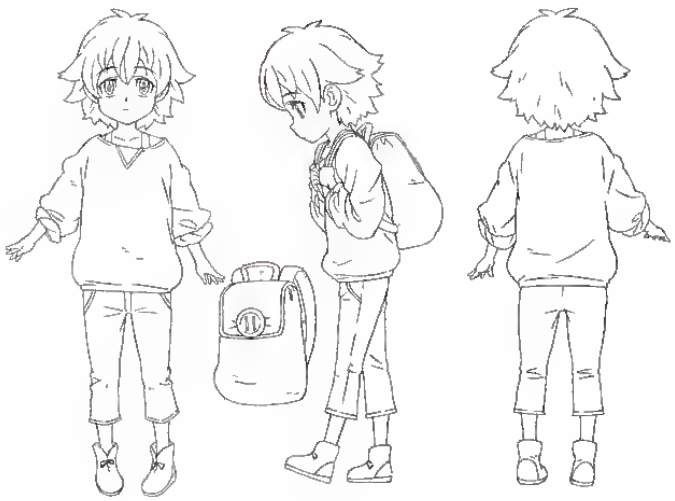
【宇宙航海での服】



【防寒コート】



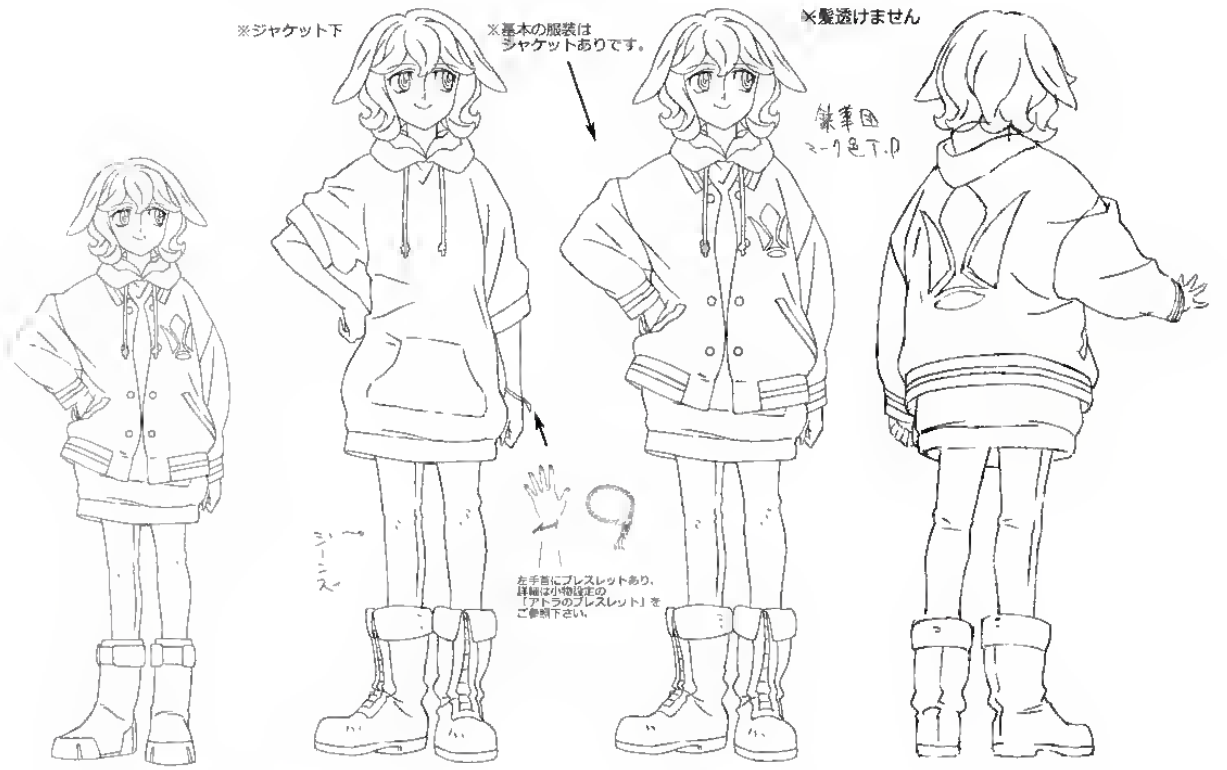
【オシャレ服】



【幼少期】

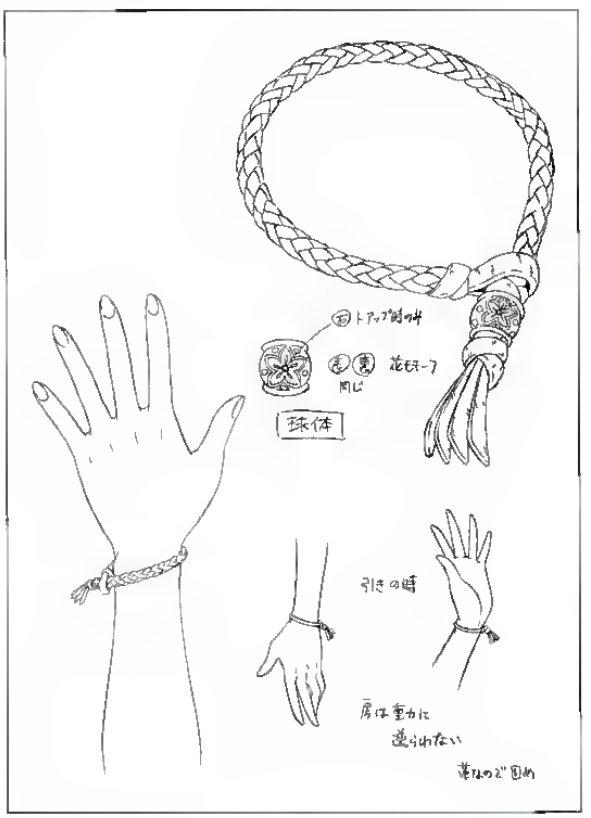


【ミレニアム島での服】



【宇宙用ブーツ着用】　　【第2期】

【アトラのブレスレット】





【表情集（第2期）】

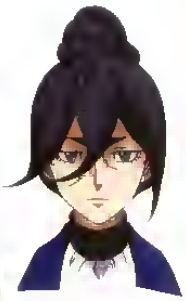
フミタン・アドモス

FUMITAN ADMOSS

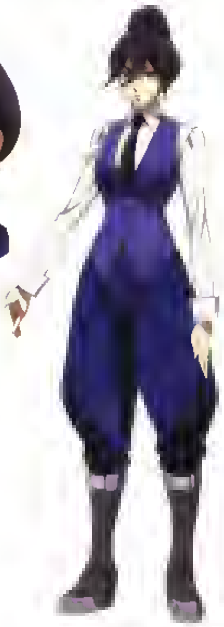
DESIGN COMMENT　千葉道徳

お団子ですね（笑）　直標的には垂直なイメージです　お団子だとわりと後ろにもーでいくという思い込みの方が多かったです　そういう印象があるから先入観で描いちゃうとお団子が後ろに付いちゃうので　真っ直ぐという作監修正をよく入れました　メガネは描きやすいだろうと角から丸にしています。







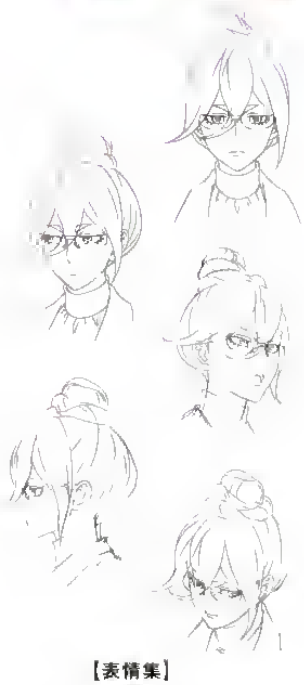


【イサリビ艦内での服】





【農作業服】



【表情集】



【イサリビ艦内での服】



【農作業服】



【普段着】



【スーツ】



【表情集】



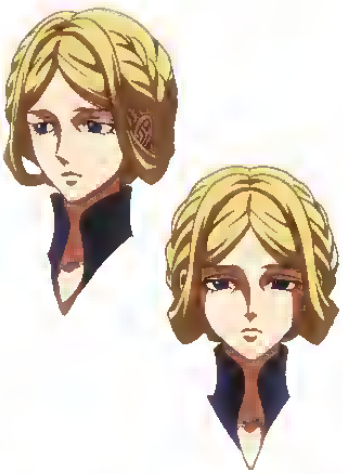
ノーマン・バーンスタイン

NORMAN BERNSTEIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ノーマンはもう誰も覚えていないんじゃないかと（笑）　もっ闇に葬られてたりして。クーテリアに金を無心にくるとかないですかね。







【表情集】



朋巳・バーンスタイン

TOMOMI BERNSTEIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

お母さんはアレしか出てないけと大変（笑）　もう美人画でいいんじゃないと冗談で言ってました。背景さん大変たけと　動かないならいっそカキワリでいいんしゃないと（笑）



【バーンスタイン邸での服】

クッキー・グリフォン／クラッカ・グリフォン

COOKIE GRIFFON / CRACKER GRIFFON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

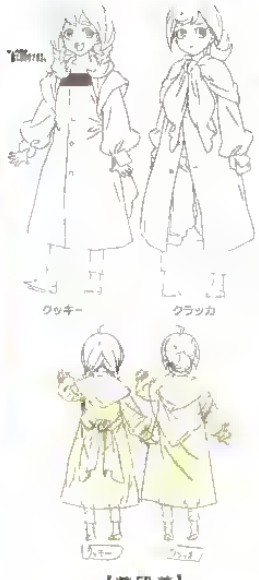
双子ですけれど、髪とかまつ毛の入れ方、口の開け方とかも変わっていたりするんですよね、微細に　この辺は幅のあるキャラなんで可愛く描ければいいかなと。第2期はちょっと成長しています

クッキー



クラッカ





【普段着】



【普段着 ショール下】



【表情集】



【学生服（第2期）】



【学生服（第2期）】

桜・プレッツェル

SAKURA PRETZEL

DESIGN COMMENT　千葉道徳
原案から各部を整理したたけですね。備品のトライハーセトなどは、アニメたと中々厳しいので無しにしています帽子はなんだったら被らせてもいいぐらいのノリでしたけと　結局被りませんでしたね





【表情集】





【作業着】

ククビータ・ウーグ

CUCUBITA HUGUES

DESIGN COMMENT　千葉道徳
ククビータさんも良かったですよね。浅草サンバカーニバル的な感じで　下町のおばちゃんみたいに気のいい人（笑）



【スーツ】





【表情集】







マルバ・アーケイ

MARUBA ARKAY

DESIGN COMMENT　千葉道徳

最初の原案は　ターミ○ーターばりに自分で銃器をも　て立ち向かぇそうな感じでした　それにスーツを着せてくれみたいな発注だ－たと思います　髪型はいちおっ社長－ぱく　マルハはまた資源採掘衛星にいるんですかね。





【シャツ】



【表情集】

トド・ミルコネン

TODO MIRCONEN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

トドは最初から「きたなー」と　この絵はなかなか出ないなと思って．さすがだと思いました　描いていて面白かったですあれだけ出世してくれて嬉しいです　伊藤さんの描くオッサンたちは体臭がしそうな感じでいいんですよ　これか





【表情集】



【モンタークー商会】



【モンターク商会】　【タンクトップ】









【ミリタリージャケット】

ハエダ・グンネル

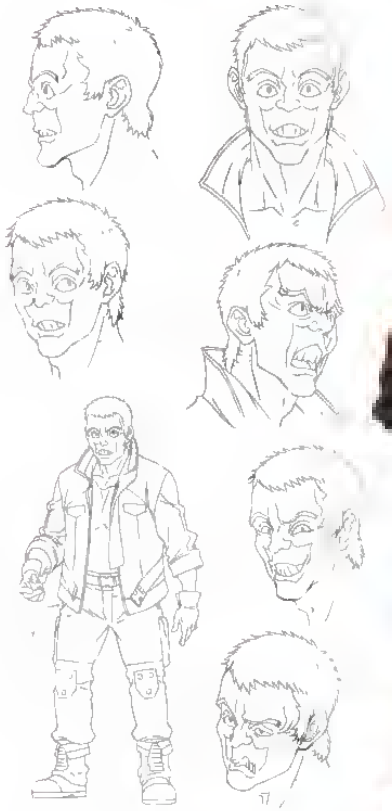
HAEDA GUNNEL

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ハエダもわかりやすくて面白いですよ　昔のタメな体育教師しゃないけれと　耳か柔道耳というのかこだわりというか、なってそっとか思って（笑）　タメな人は描くぅんには面白いですよ。お近づきにはなりたくないけれと（笑）



【表情集】





【ミリタリージャケット】　【表情集】

ササイ・ヤンカス

SASAI YANKUS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

死ぬには惜しい顔面でしたね（笑）　似たキャラがとりあえずいないというのがいいですよね　ササイは開いたときの口はどうなるのかという処理を考えないといけないんて動いたときにどうなるかと　開き口も歯なのか　それはそれで面白いけど　だがしかしみたいな（笑）

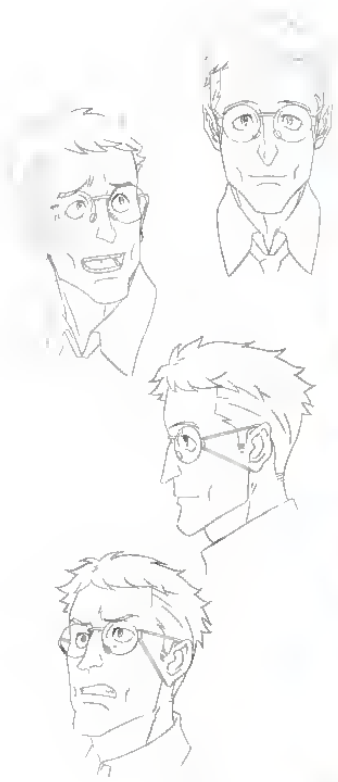


デクスター・キュラスター

DEXTER CULASTOR

DESIGN COMMENT　千葉道徳

そういうメカネなんだなと。原案に素顔はありましたけれど劇中には出てないですね。そりゃ、このメカネを外すのはけっこう手間ですからね（笑



【表情集】





【ミリタリージャケット】



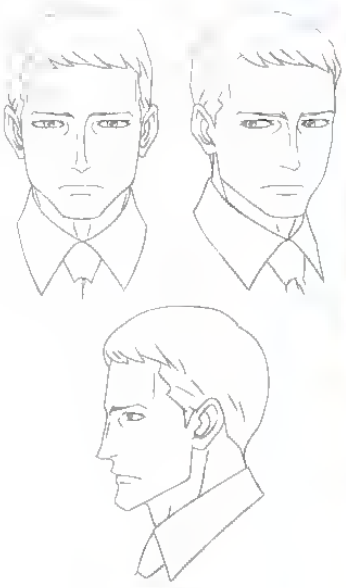
【上着なし】

ラディーチェ・リロト

RADICE RILOTO

DESIGN COMMENT　千葉道徳

公務員じゃないけれど、ちゃんとした人の髪型でカチッとした感じです。確かに鉄華団みたいなヤカラにマトメな人が放り込まれたらね。彼の気持ちは学生さんとか若い人にはわかりづらい感じですよね。他もそうですが伊藤さんかよく目の形に気をつけてくれるので非常に助かりました。



【表情集】





スラックスヘルト周り参考



【ミリタリージャケット】

ノブリス・ゴルドン

NOBLISS GORDON



DESIGN COMMENT　千葉道徳

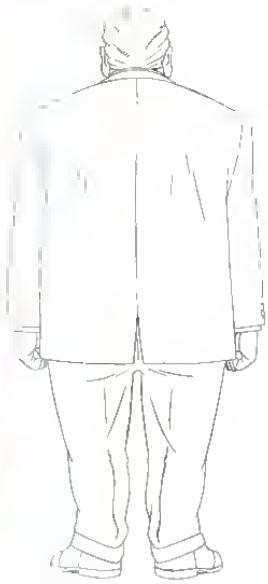
スーツはダブルなんだろうなと（笑）　最終回でトイレに入っているとき　イタズラで腰毛を色トレスに入れといたんだけど　どうしても髪の毛も明るい色だから、わかりにくかったかなと　実線でないと出なかったかなと軽く反省しました（笑）　次に観るときに注目していただければ（笑



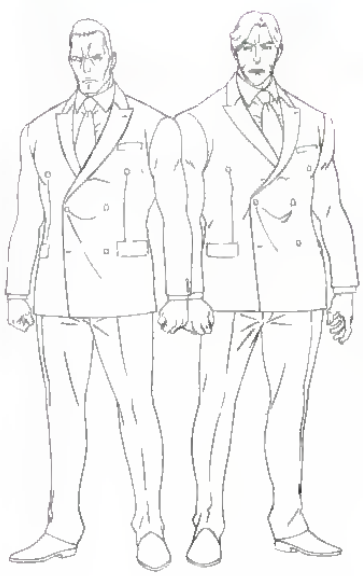


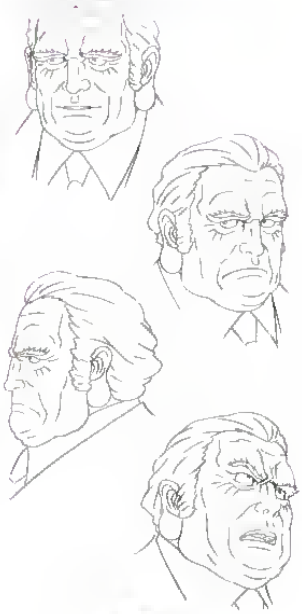




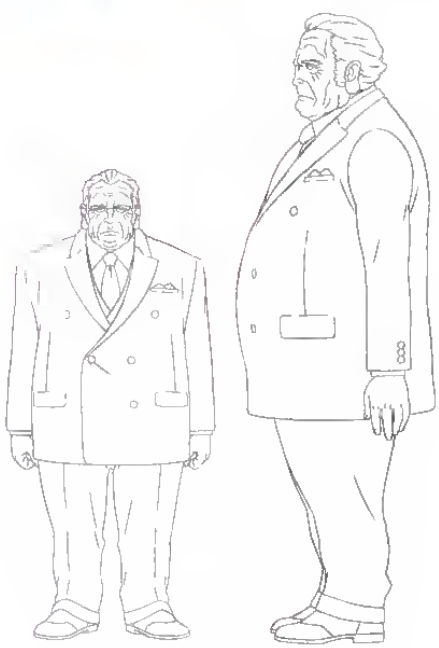


ノブリスの部下





【表情集】



【スーツ】

マクギリス・ファリド

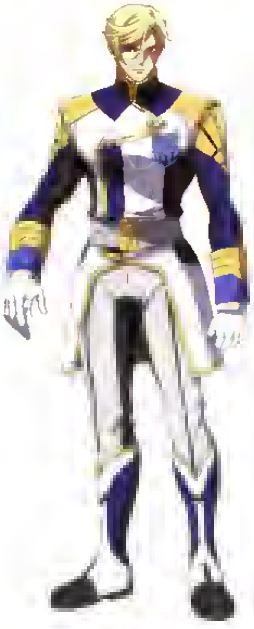
MCGILLIS FAREED

DESIGN COMMENT　千葉道徳

逆三角形でしっかりした身体つきなんですけど　美形キャラ的にシュ　と描いてくる方か多かったですね。作監修正でバランスをカノチリ直すことか多かったです　モンタークのときは仮面よりも髪の方が大変でした　本当は仮面の髪のボリュームも相まって　もうちょい頭がデカく見えるはずなんてすたたちゃんと描くとバランスが悪くなるといっのかあって　アニメなもんてそこは嘘をついて頭のサイスはあまり変えてません







【制服】





【パイロットスーツ】



【礼装】



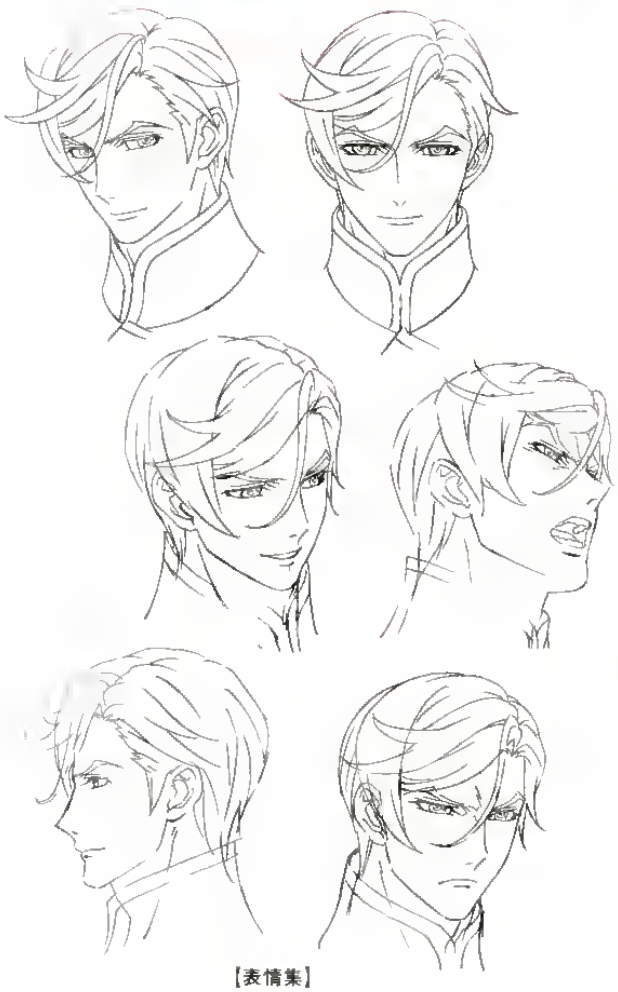
【幼少期】



【セブンスターズの制服】



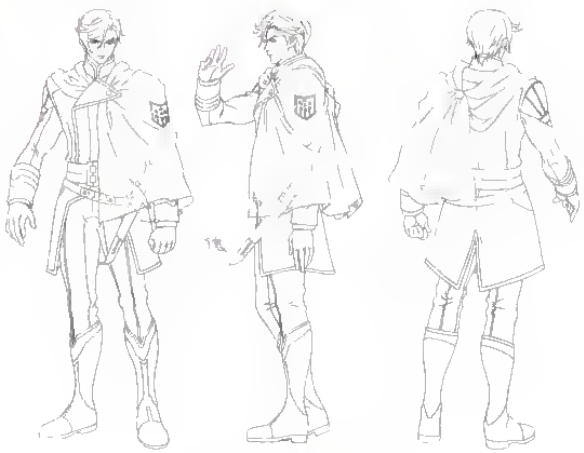
【制服（第2期）】



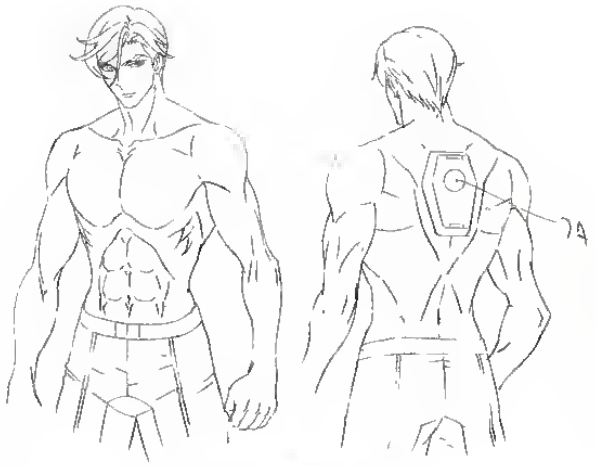
【表情集】



【制服】



【礼装】



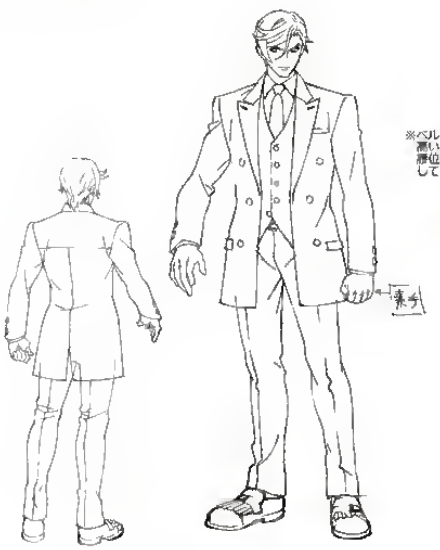
【阿頼耶識施術後】



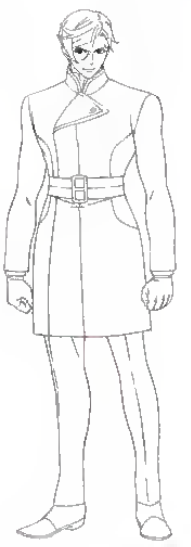
【パイロットスーツ】



【士官学校制服】



【スーツ】



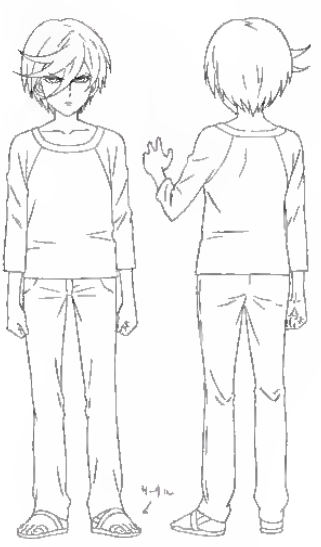
【セブンスターズの制服】



【制服（第2期）】



【幼少期（スラム）】



【幼少期】



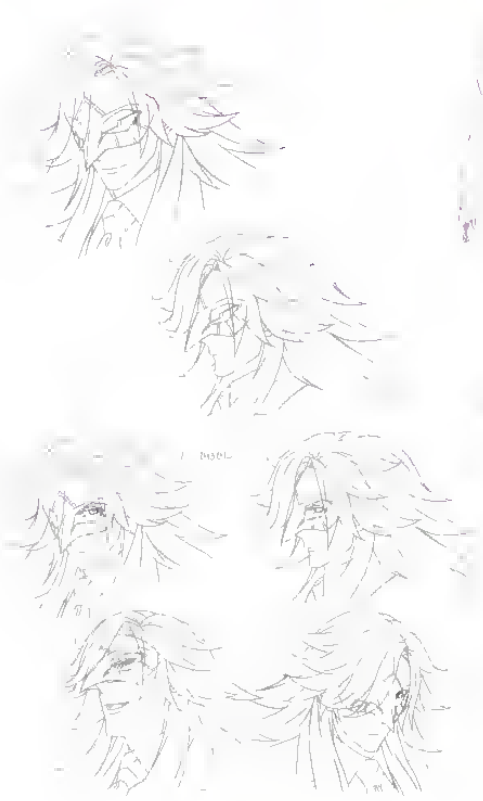
【私服】



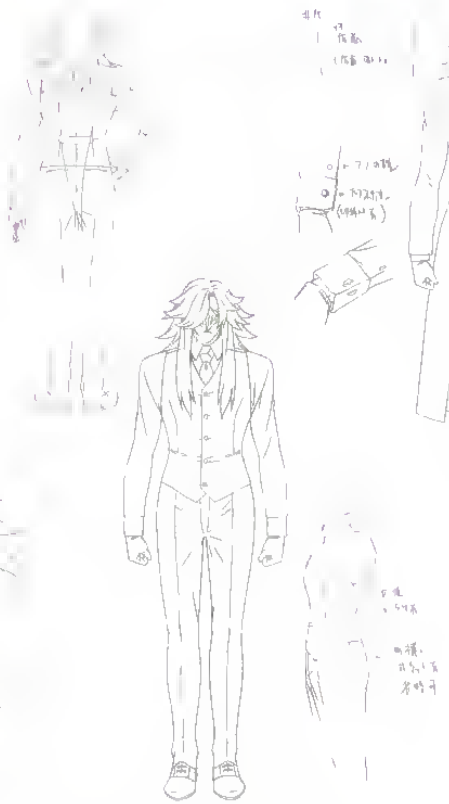
【表情集】



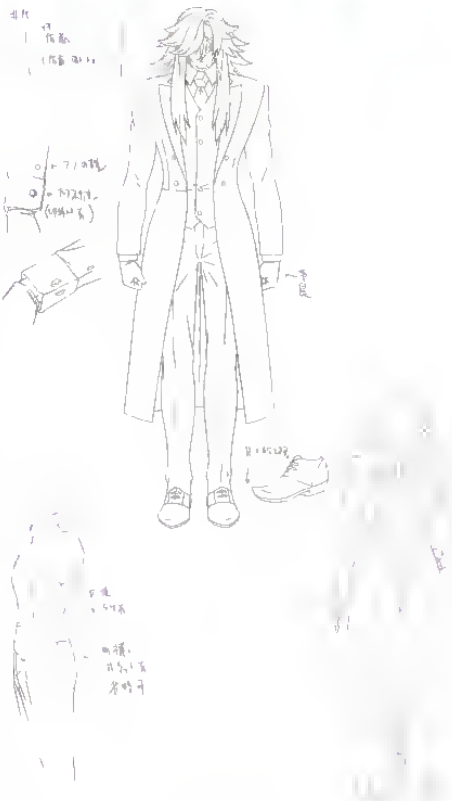
【モンターク】



【表情集】



【モンターク／ジャケットなし】



【モンターク／スーツ】

ガエリオ・ボードウィン

GAELIO BAUDUIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

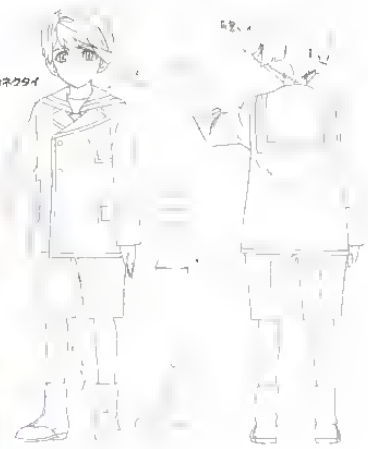
わりとそのまま　原案から線を整理した感じです　マクギリスよりはちょと背が高いけれど　マクキリスよりはムッとしている感じです　これも左右非対称の髪型ですね（笑）







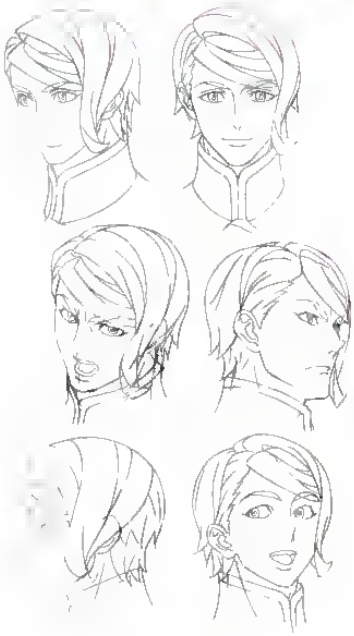




【幼少期】



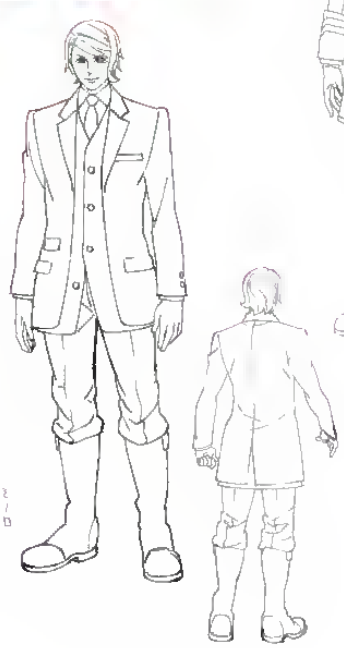
【制服】



【表情集】



【私服】



【スーツ】

ヴィダール

VIDAR

DESIGN COMMENT　千葉道徳

仮面は前嶋重機さんの原案です。本当はも　と仮面に厚みがあるんですけれと　アニメ的にキリ　キリまで薄くしています　聖闘〇聖矢　の聖衣はりに薄く（笑）　そっしないと頭がてっかくなっちゃいますから　海老川さんに中身のメカニックも作っていただいたんですけど　開けたときに詰まっていると被れないので絵面優先にさせてもらっています　仮面をはずしたとき髪のまとまりとか　そのあたりか難しいところでした

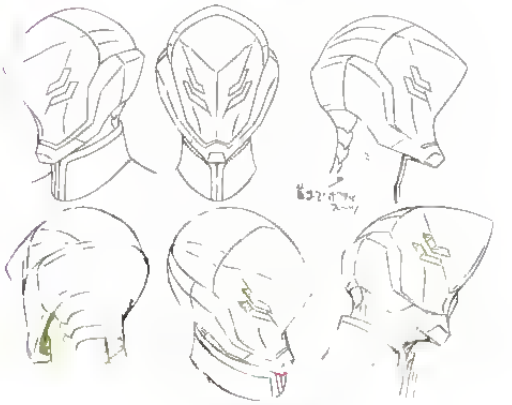


【仮面ギミック案】





【制服】



【表情集　仮面】



【表情集　素顔】

アルミリア・ボードウィン

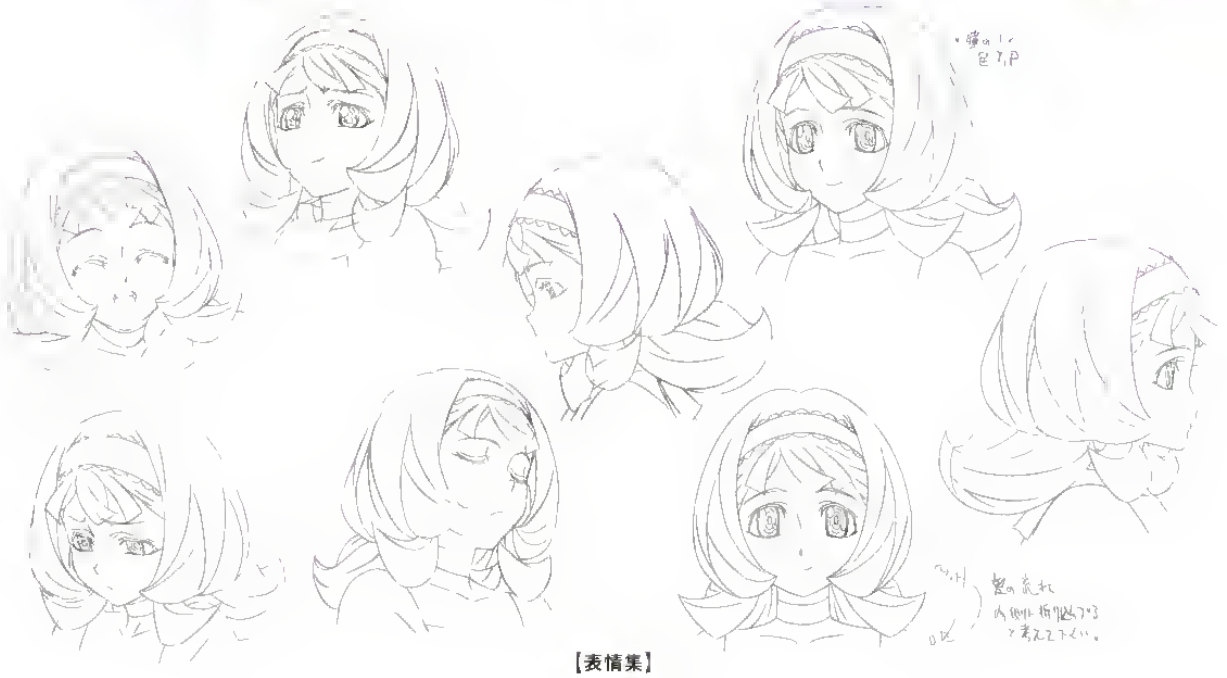
ALMIRIA BAUDUIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

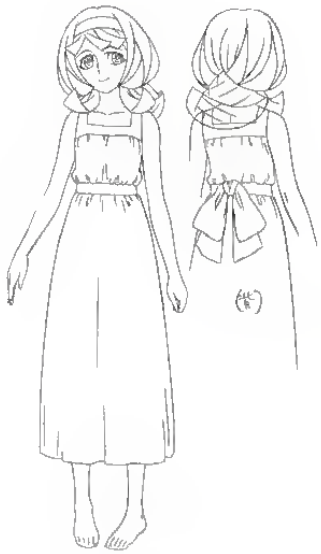
原案の髪の毛は外にハネてる感しかあって　動かすときに大変なので整理しました　線の入れ方は同じなんだけどクルっと中に入れている体で　内側に折ってることにしようと。これなら外に出ているようにも見えるのではないかと。第2期は身長を若干変えました。原案にもありますが、後ろ髪が長くなっていたり…マノキーと一緒にいるところだと、あれだけ身長差があるので対比はわからないですが。



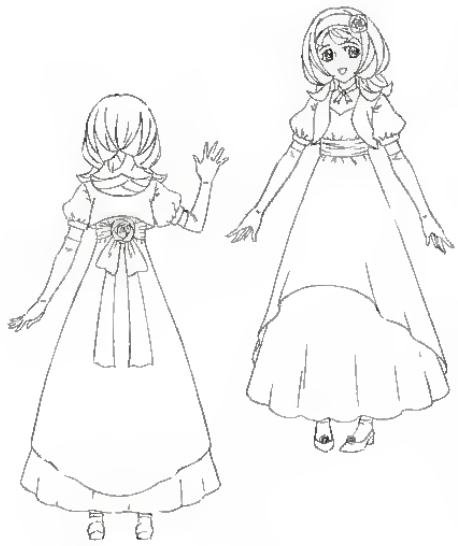
【第2期】



【表情集】



【第2期】



【婚約披露パーティのドレス】



【私服】



ガルス・ボードウィン
GALLUS BAUDUIN





アルミリアの
婚約披露パーティ
参加者

ボードウィン家のメイド



スレイプニル艦長



カルタ・イシュー

CARTA ISSUE

DESIGN COMMENT　千葉道徳

そっきたかと。はたから見ているとアレですけれと基本的には大真面目てすからね、この人たちは（笑）　そしてあんなに可愛い感しになるとは　あれは恋の力ですね（笑）　口紅の加減は、わかりやすく説明するとき「サ○エさんの口紅」と入れてました（笑）　つい普通に描いちゃうしゃないですか　「普通こうだろう」と。そうじゃないですよ　というところでわかりやすいように　そういう説明を使います

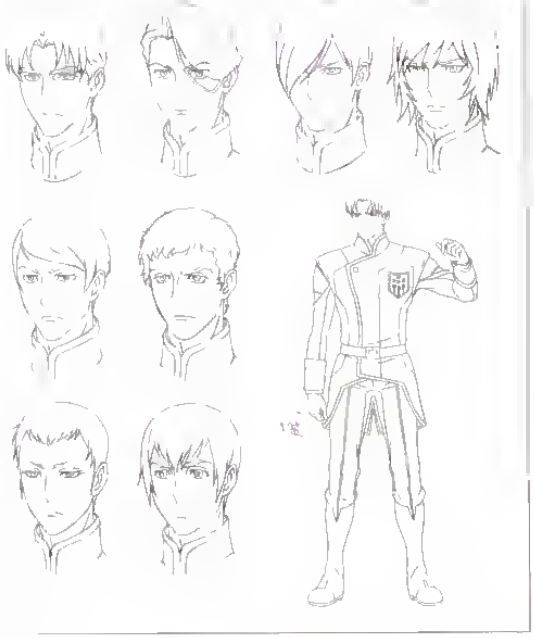


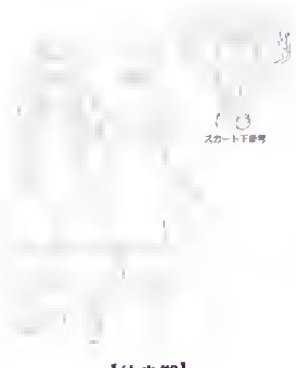




【幼少期】

親衛隊

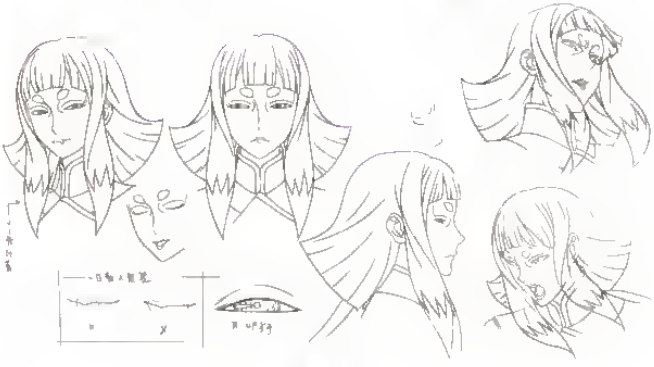




【幼少期】



【制服】



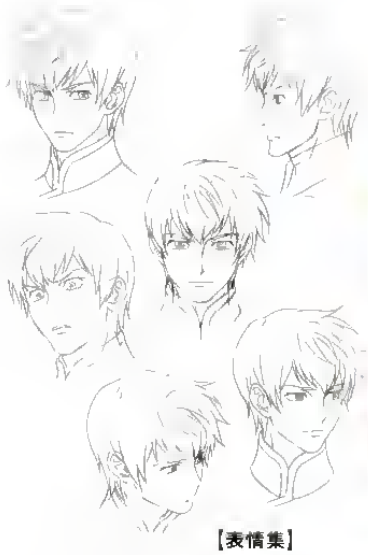
【表情集】

アイン・ダルトン

EIN DALTON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

言い方は悪いけと　よくある普通の主人公な感しです　スタンダートなので　髪とか目の六角形とかわかりやすい感して原案から整理しています　修正ははとんと回　てこなかったかな　きたと思ったら大丈夫な話数た　たり　時代がかった「きゃつめ！」というセリフとか、役者さんの芝居が面白かったですね。



【表情集】

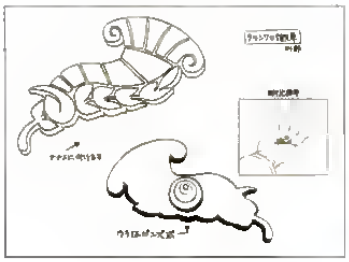






【制服】

【クランクの徽章】



クランク・ゼント

CRANK ZENT

DESIGN COMMENT　千葉道徳

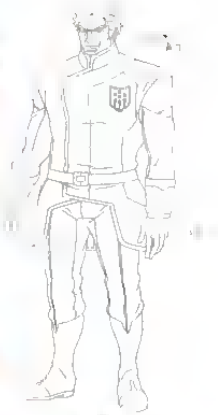
クランクもわかりやすい感しでアニメナイスしています　表情はわりと描きやすいので　髪の毛をどのぐらいとうするか　わかりやすくライオンっぽい感しの流れで。あの人の自信は今にな～てどこにあったのか　個人的にはよくわからない　歴戦の勇者ほと実績があったのか謎ですよね。いい声でいいことを言っているから　あの説得力が出るんですよね。



【表情集】







【制服】

コーラル・コンラッド

CORAL CONRAD

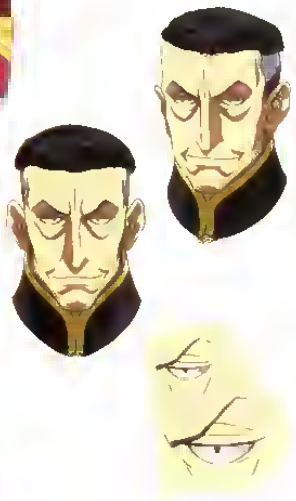
DESIGN COMMENT　千葉道徳

なんかいい顔してますよね（笑　1話のコーラルのあとりの原画を羽山淳一さんがやってくれていて超カッコいいと思って　コーラルはもっなにもしなくていいかなと（笑）



【表情集】







【制服】

コーリス・ステンジャ

×オーリスと髪型を反転しています。



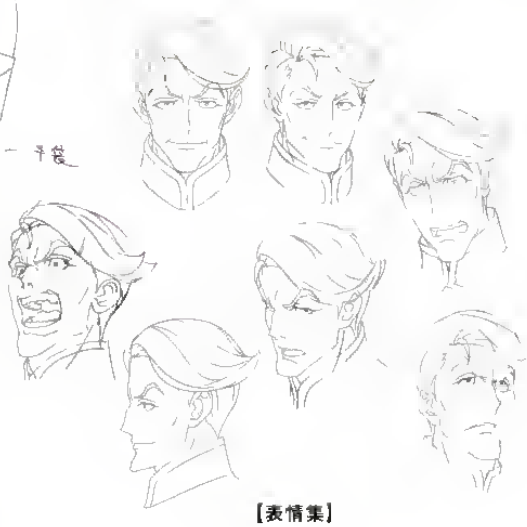
オーリス・ステンジャ

ORLIS STENJA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

コーリスが後から出てきますよね。わりと兄弟出ますよねこのアニメ　双子はらくていいけれと　ふたつ並ふと同し顔を描くのは意外と大変てす（笑）





【表情集】

石動・カミーチェ

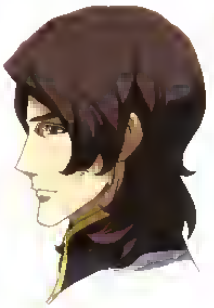
ISURUGI CAMICE

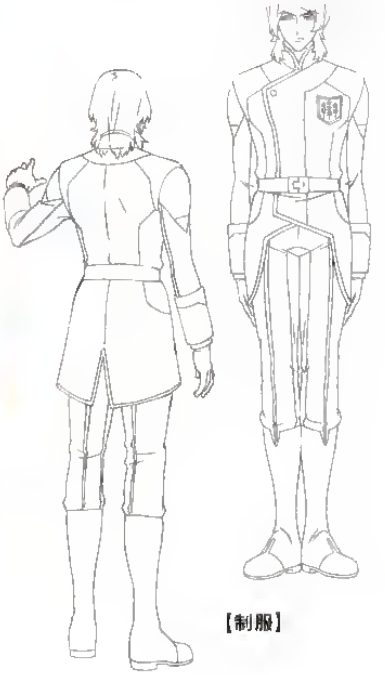
DESIGN COMMENT　千葉道徳
「ボルゾイ」です。顔が丸っぽくなってきたときに対して、修正のときにも「ボルゾイ」って書いてました（笑）　何かわかりやすく例えたほうがいいかなと





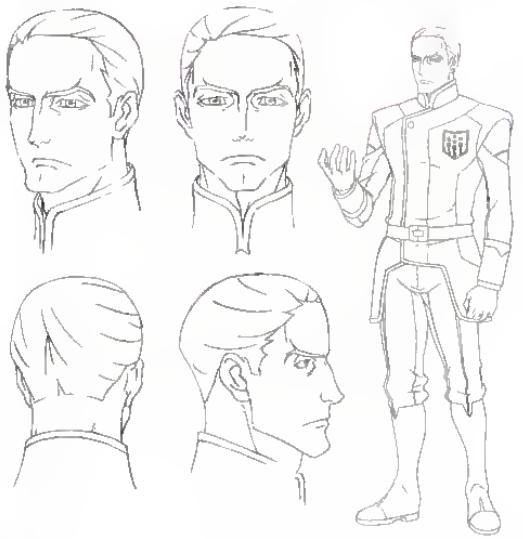


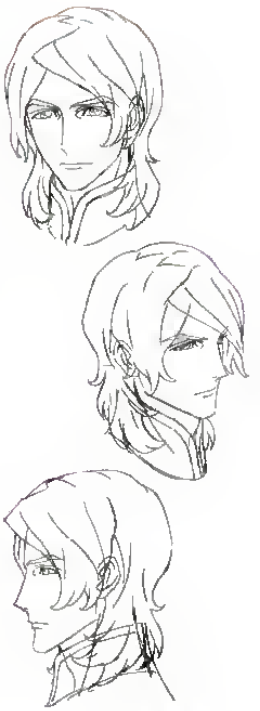




【制服】

石動の副官





【表情集】



【スーツ】

イズナリオ・ファリド

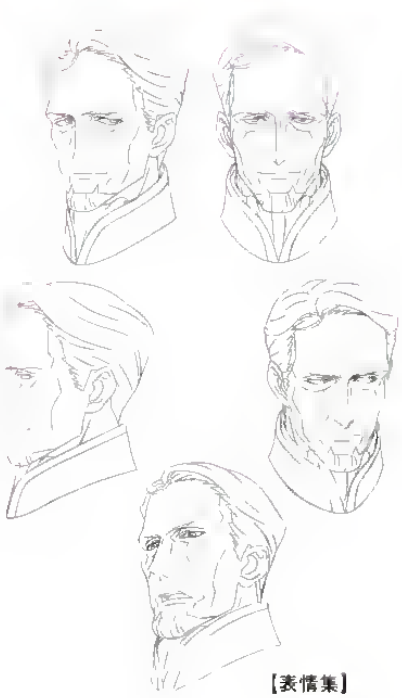
IZNARIO FAREED

DESIGN COMMENT　千葉道徳

声が速水奨さんですからね　イズナリオの逆襲があるのかなと期待してたんですけれど　まさか第2期はセリフなしで終わるとは　（笑）



【コート】



【表情集】



【コート】



【セブンスターズの制服】

ラスタル・エリオン

RUSTAL ELION

DESIGN COMMENT　千葉道徳

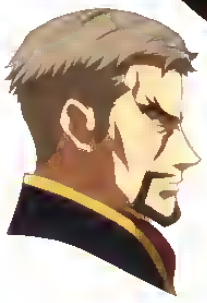
原案に　コソイ段階が載　ています　笑　これはキャラの位置関係が指定されていてすこくいいですよね　制服に関していえはとうしよっと話していて最終的に羽織って引　掛ける形になりました　宇宙空間ではフワフワしているんたろうな　と嫌な気分になりながら（笑）　たた着るとさまにならないので　アレンンして長くしました













【表情集】



【羽織あり】

【羽織詳細】





【セフンスタースの制服】



【表情集】



【ライダースーツ】



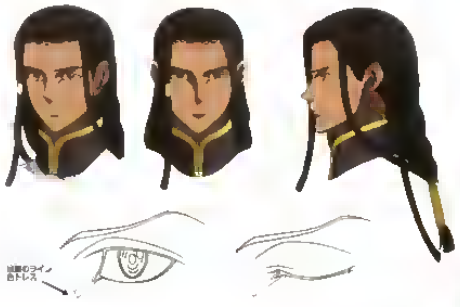
ガラン・モッサ

GALAN MOSSA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

制服で進めたら、結局　制服は無いとなりまして（笑）　監督の発注でライダースーツかあ　て　それを着せました　現場の人ですよね。その辺てハーレーとか乗ってそう







イオク・クジャン

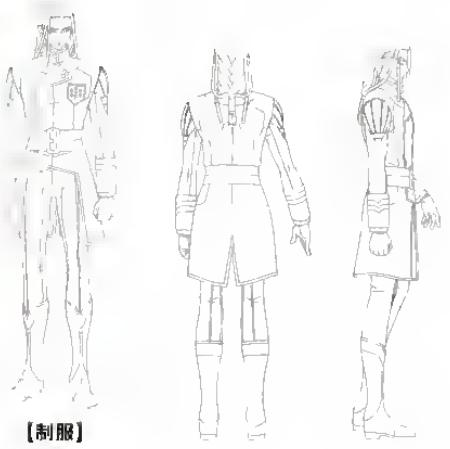
IOK KUJAN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

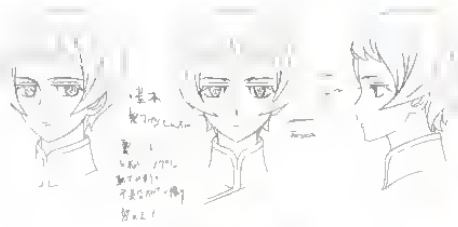
美形キャラて良かろっと原案を整理しただけです　エノフトっぽいスペートラインとか　小芝居のときとうなるか考えるのか面白いですね　最終的に本編を観ると　わりとなにや　てもいい感じのキャラになりましたけど（笑）　真面目にやれはやるほとホロくていいなと　全力でダメなことをやるというところは　作画もや－ていて楽しいんしゃないかと思いましたね

イオクの部下

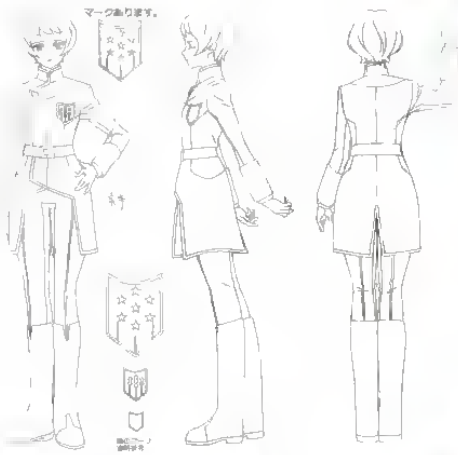




【制服】



【表情集】



【制服】



ジュリエッタ・ジュリス

JULIETA JURIS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

原案にある髪のハネをこっちで直したりしました。ジュリエッタも目頭とか目尻の作りが独特で　内側に切れ込むとか面白いですね。





【表情集】



【ツナギ】



ヤマジン・トーカ

YAMAZIN TOKA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

原案みた時、特殊まつ毛きたなーと（笑）　ヤマジンのまつ毛はこっやって変化をつけるんたと思いました　いちばん大変だったのが　後ろ髪のねじれの方向性を確定すること（笑）、





【表情集】



【制服】



ライザ・エンザ

LIZA ENZA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ライザも基本的に原案のままシンプルに起こしていますね
伊藤さんの眉毛の指示が面白くて　まあ劇中では脇やかしみたいなキャラでしたけど。



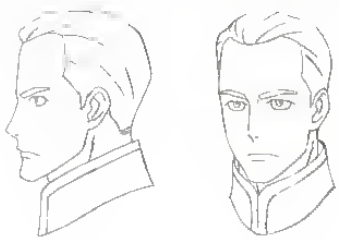


アリアンロッド艦隊 司令官



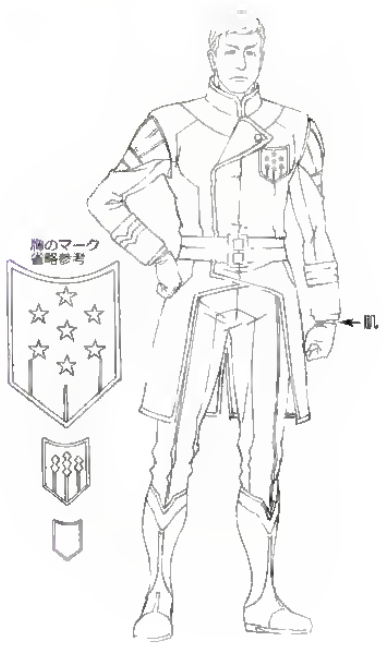


アリアンロッド艦隊 オペレーター



新江・プロト

ARAE PROTO





【表情集】



【セブンスターズの制服】

ネモ・バクラザン
NEMO BAKLAZAN

DESIGN COMMENT　千葉道徳
セブンスターズの人たちは 面白かったんでそのままやりました ハクラザンとかフォーとか使えそうで マ キーをバリバリと(笑)。セブンスターズは ほぼほぼ仕事できなそうな人がそろっているところが面白いし まぁああいう組織のね





ギャラルホルン 士官

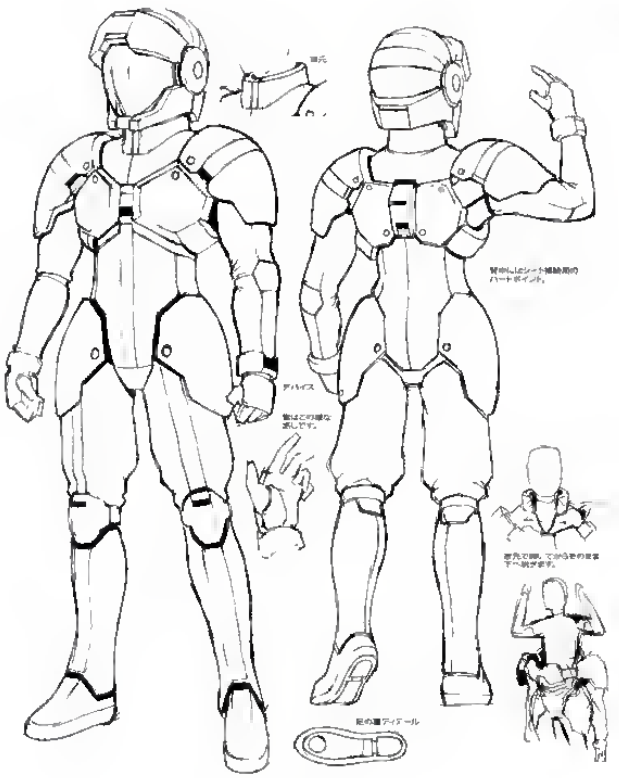




エレク・ファルク
ELEK FALK



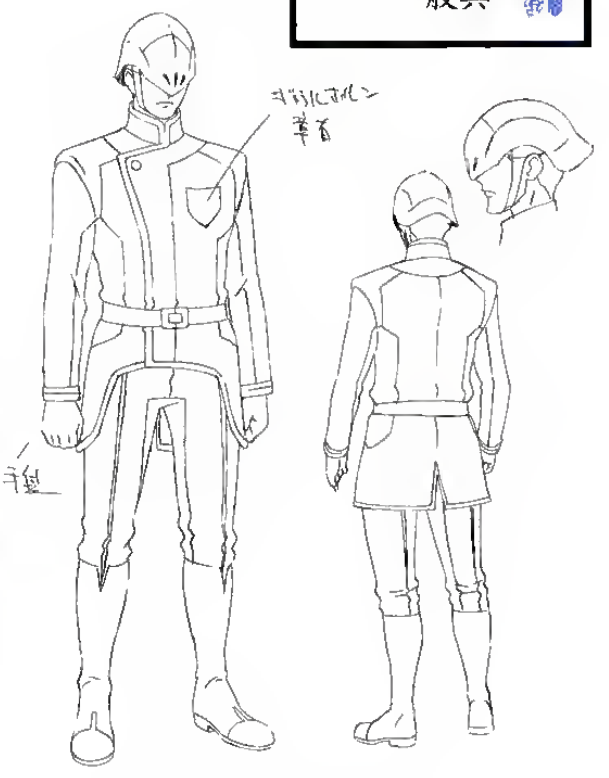
※服装は、ギャラルホルン兵士オフィサーと同じものになります。

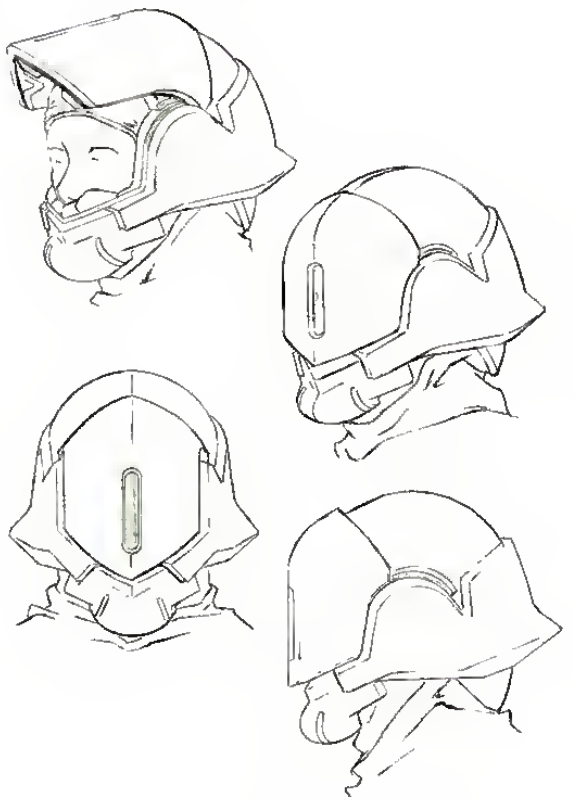


【パイロットスーツ】

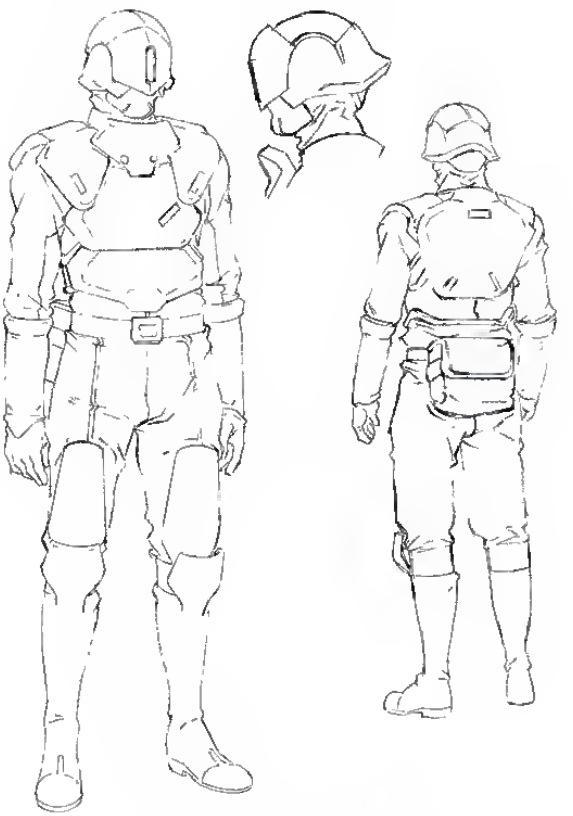
※オフィサーとは
ヘルメットとブーツが
違います。

ギャラルホルン
一般兵



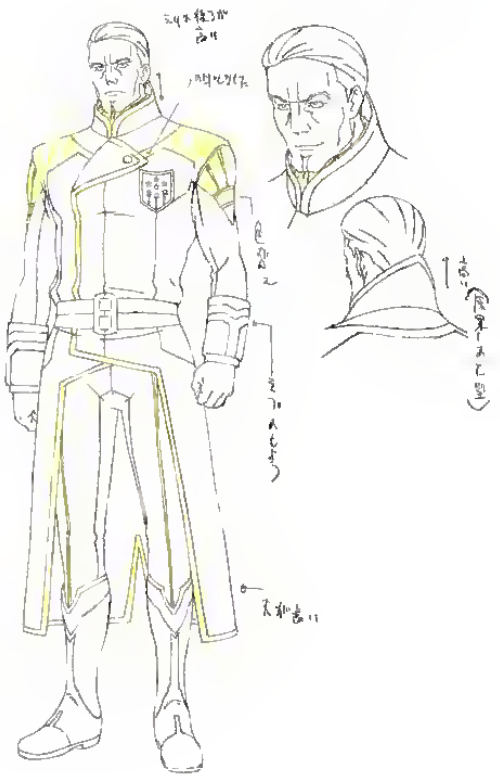


【プロテクター／ヘルメット】

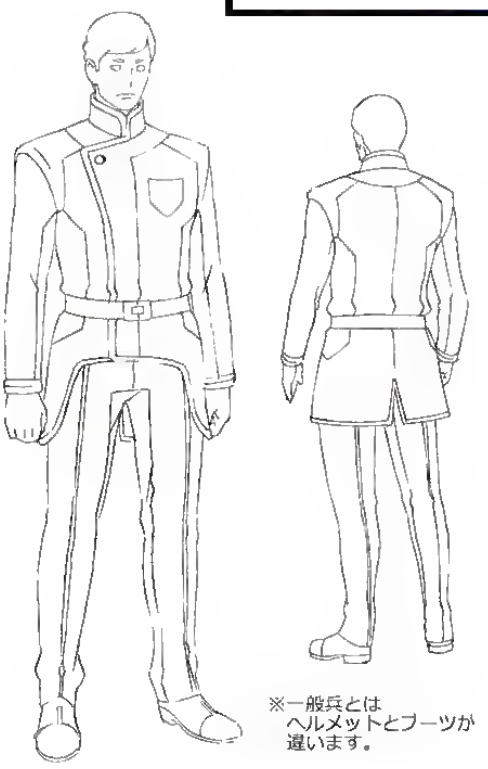


【プロテクター装備】

将校

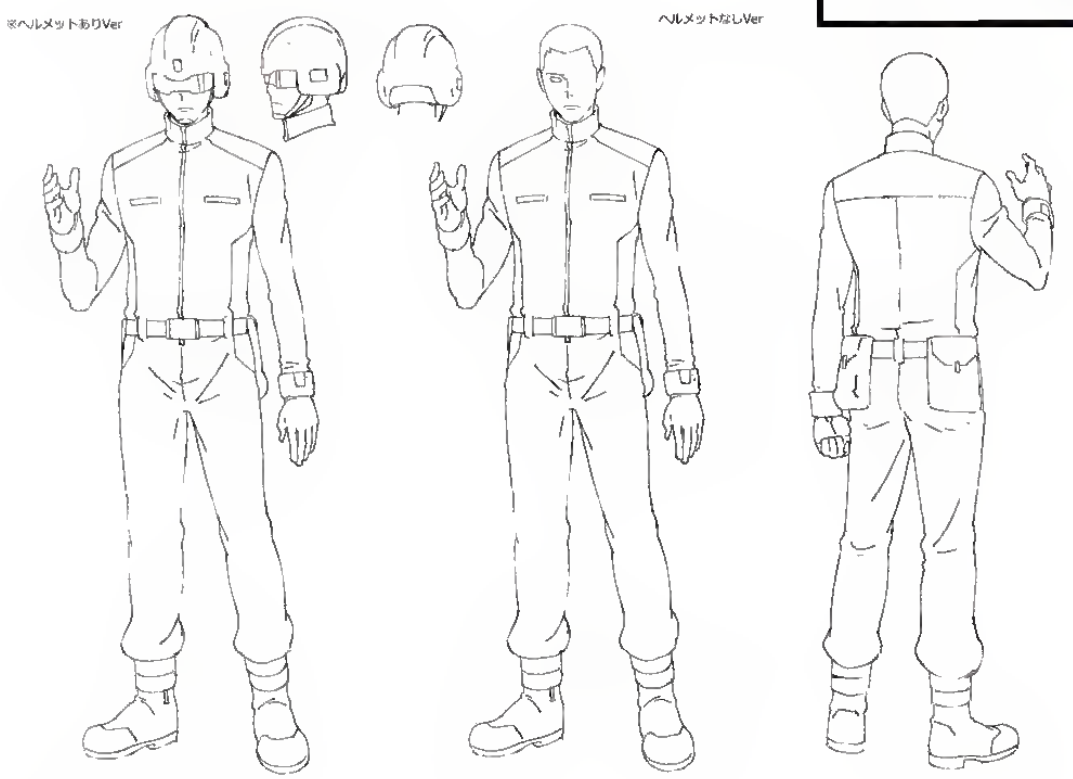


オフィサー



※一般兵とは
ヘルメットとブーツが
違います。

整備スタッフ



名瀬・タービン

NAZE TURBINE

DESIGN COMMENT　千葉道徳

また若さも残っていて、やんちゃなところもあるけれど、ちゃんと落ち着いたところもある感じです。この帽子をかぶったとき　頭のお団子はどうなるのかという話しはあったんですけれど、それはそれでアニメだからなんとかなるだろうと。タレ目は優男なんで。







【帽子】



【スーツ】







【表情集（若い頃）】



【表情集】



【羽織袴】

アミダ・アルカ

AMIDA ARCA

DESIGN COMMENT　千葉道徳

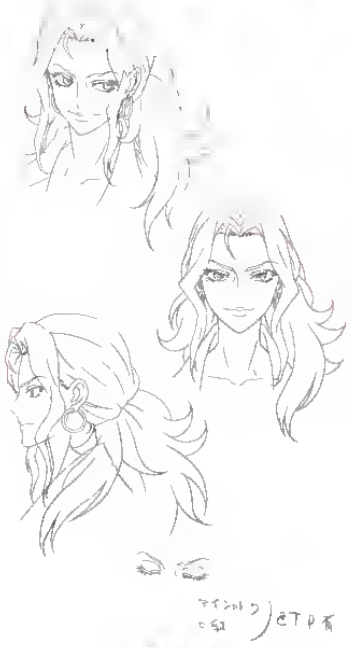
名前との対比がよかったですね　そこもまた面白い　アミダの髪はダイナマイトでクリクリしてんなと（笑）　声が田中敦子さんた　んんで　以前にやられていた　ヘヨネ♪○　でいいかなと　アインャトーもあるし（笑）　ひょっとしたら肌が褐色なのでいろいろ助かったところがあるかもしれません（笑）
若い頃は監督のライダースーツのラフが元です



【若い頃】



【普段着】



【表情集】



【若い頃】

ラフタ・フランクランド

LAFTER FRANKLAND

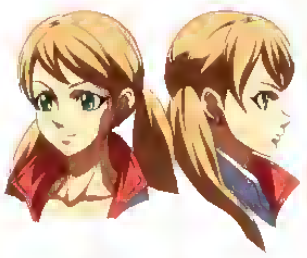
DESIGN COMMENT　千葉道徳

初登場時は、わりとキャッチーなやつきたそと思っていただけたんじゃないですかね（笑）原案を見るとわかるんですが「谷間の線は書かない」とあって　たから大きくないんですよでもみんな大きく描いていたよねという印象です（笑）　谷間の線を入れちゃっている人はいたなぁと　アニメーターの鼻屑かもしれないけと、ちょっと盛ってくるというか（笑）。









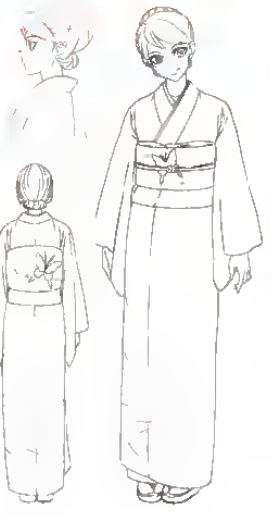


【普段着】



【喪服】





【和服】

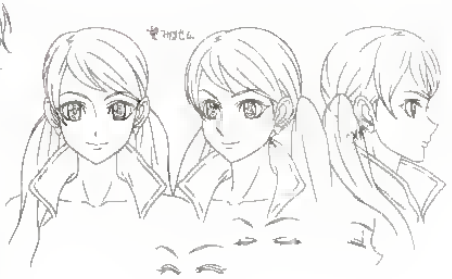


【ツナギ】

【昭弘似の
クマのぬいぐるみ】







【表情集】

アジー・グルミン

AZEE GURUMIN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

基本的に黒目かちなんですよね。アストンとか　わりとちょこちょこ黒目キャラはいるんですけど、なかなか気づきにくいですよね。さっくりと原案のティティールをまとめたぐらいで、あとはターヒンズロゴを簡潔にしました









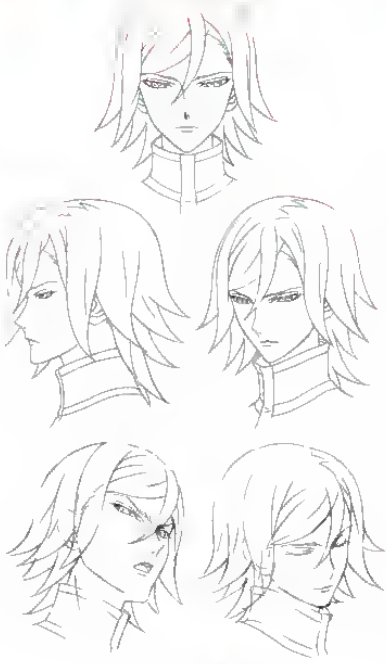




【インナー】



【普段着】



【表情集】



【表服】



【ツナギ】



【インナー】

タービンズ クルー
TURBINES'S CREW

DESIGN COMMENT　千葉道徳

エーコたちはA, B, Cで、最初は名前がなかったです　この髪型も何気に大変なんですよね　エーコは谷間がちゃんとしてます　同じ年頃の女の子たちは、例えば美人であるとかバリエーションをつけるのは難しいんですよ　そうすると髪なり何なり　同じ服でも着方で変える感じです

ビルト・タービン
BILDT TURBINE



エーコ・タービン
ECO TURBINE



クロエ・タービン
CHLOE TURBINE



※全員背中にタービンズマークあります。

タービンズの赤ちゃん



ハンマーヘッドオペレーター

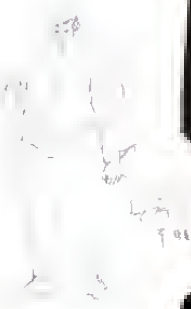




【普段着】



【表情集】



【羽織なし】



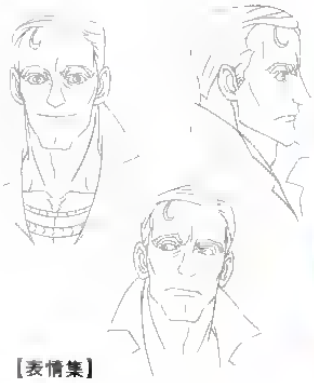
マクマード・バリストン

MCMURDO BARRISTON

DESIGN COMMENT　千葉道徳

いわゆる「勝新」ですよねと監督に（笑）　鼻はテカくて　ヤりと福耳だったりしています





【表情集】



【普段着】



ジャスレイ・ドノミコルス

JASLEY DONOMIKOLS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

また面白いのがきたなと　原案からは模様をわかりやすくするのと　目つきが敢えて違和感を出すような感しの描き方ですがわりと普通に描かれちゃうことがあるので、そこをどっするか難しいところでした



歳星の整備長

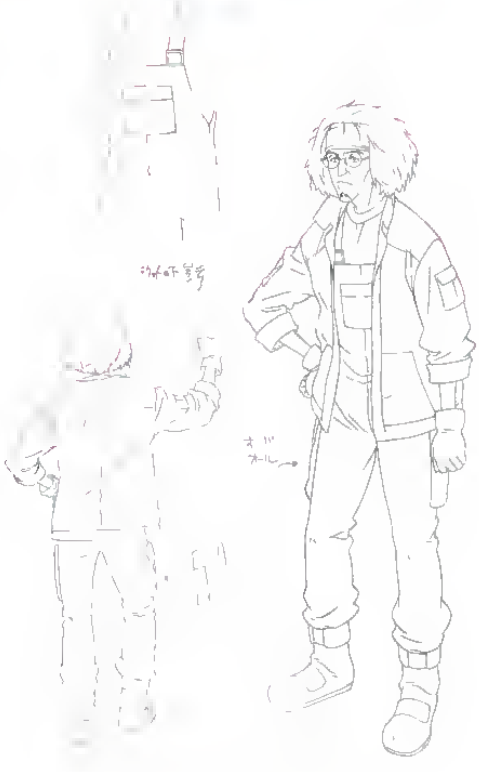






テイワズの幹部





【オーバーオール　ジャケット】

クダル・カデル

KUDAL CADEL

DESIGN COMMENT　千葉道徳

口が切れ込んでいるんで　ヒヒ　たときの顔が難しいとゥのが制作中に起こりまして　口角が上が　ているよう見えるんで　ヒヒったときの開き口かなかなか難しいということでヒヒり顔の設定を描いています　まつ毛も下にあーて　そっちの方向に入れるんだと原案を見たときは驚きました　部品もちょっと多めで色数もあーて大変でしたけとすく倒されちゃったなと（笑）



【表情集】



【普段着】

ブルック・カバヤン

BROOKE KABAYAN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

こっいっのがきたかと　こいつ椅子に座れないからもう浮いているたけで　それ以前にフリ　ノに入れないよねと思いましたけと（笑）　パーノもブタモチーフでわかりやすく　原案からはハーソの整理をしただけですね。



【表情集】

【普段着】

ビトー

VITO



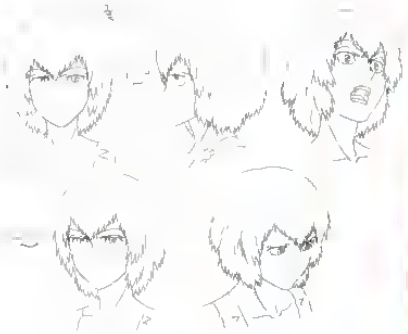


ブルワーズ団員

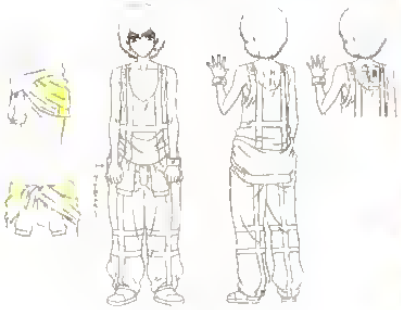


昌弘・アルトランド

MASAHIRO ALTLAND



【表情集】



【普段着】





幼少期の昭弘と昌弘

昭弘（幼少期）



昌弘（幼少期）





サンドバル・ロイター
SANDOVAL REUTERS



【表情集】













【普段着】

オルクス
ORCUS









夜明けの地平線団

団員



ガルム・ロディ隊 隊長





【表情集】



【和装】



蒔苗・東護ノ介

MAKANAI TOGONOSUKE

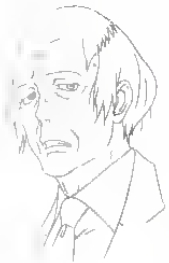
DESIGN COMMENT　千葉道徳

ほとんど髪の整理だけです（笑）　杖も整理しましたか　あまり印象に残ってないですよね（笑）　目が開くと怖いというのは、裏側のある人は柔和さと怖さというのがやはり同居していないとなので、あとけっこうテカイんですよ





【スーツ】







【表情集】



ラスカー・アレジ

LASKER ALESI





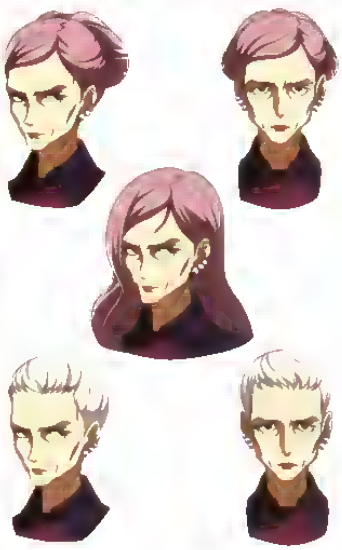
【表情集】



【上着なし】　【上着羽織り】　【スーツ】







アンリ・フリュウ

HENRI FLEURS

DESIGN COMMENT　千葉道徳

ノラのおかげでパターンを描かなきゃいけない（笑）　脱ぎ捨てたとき　初見で見た方はとっ思ったんでしょうか



【表情集】





【普段着】



アリウム・ギョウジャン

ALLIUM GYOJAN

DESIGN COMMENT　千葉道徳

伊藤さんは胡散臭い顔を作るの上手いなぁと　スウェットパンツのだらしない感じとか面白いですよね。これモデルはケ〇ツなのかな　ゲ〇ツなのかなって思ってました（笑）。

サヴァラン・カヌーレ

SAVARIN CANELE



【表情集】









サヴァランの部下





【スーツ】

ナボナ・ミンゴ

NAVONA MINGO



【表情集】



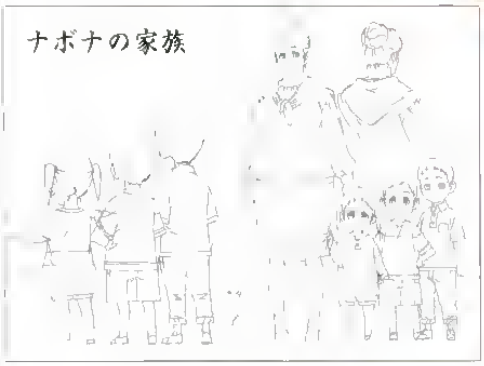




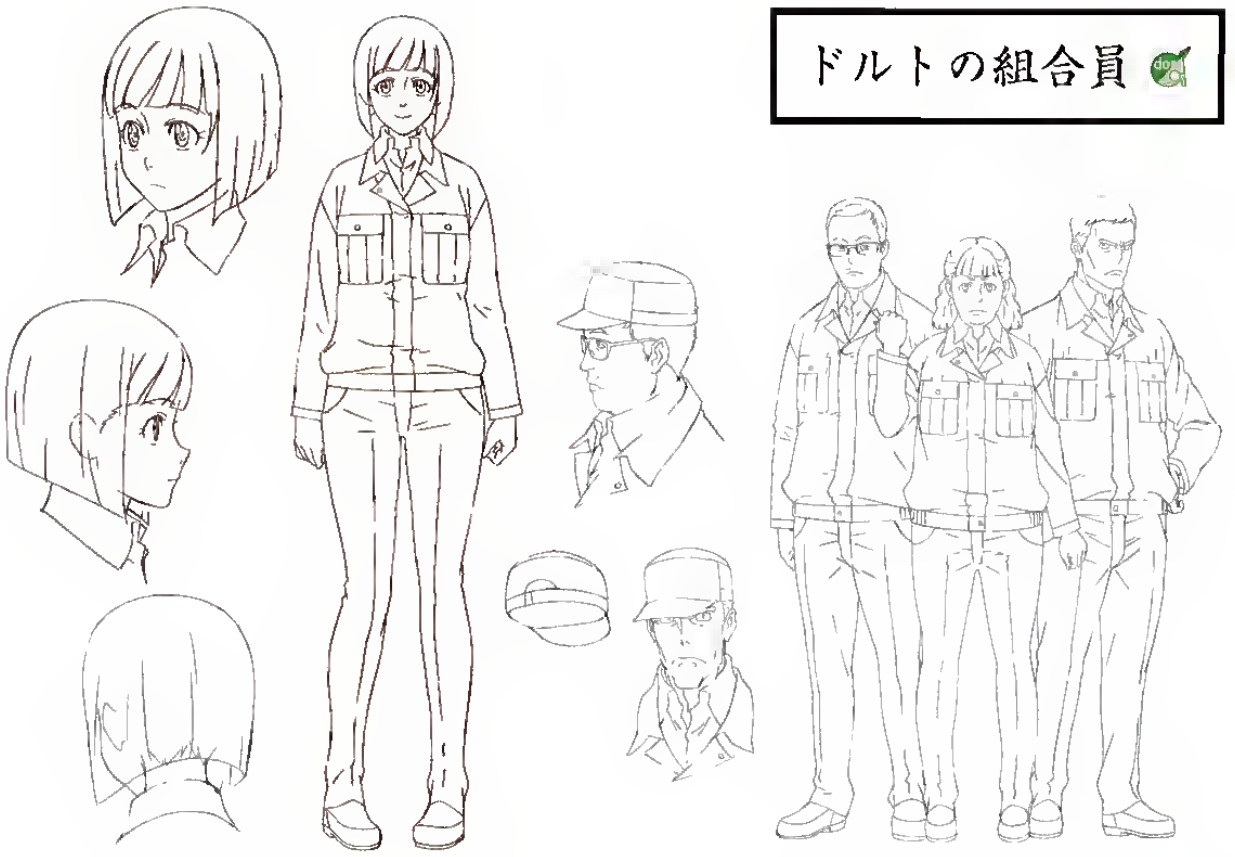


【仕事着】

ナボナの家族



ドルトの組合員



ドルトの警備員

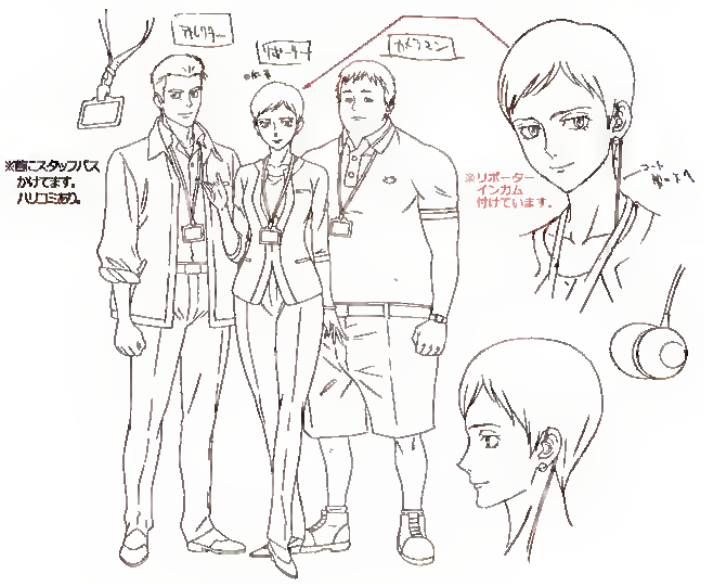


ドルトのテレビクルー

ソウ・カレ　／ディレクター　SOU CARRE

ニナ・ミヤモリ　／リポーター　NINA MIYAMORI

ハジメ・ツジ　／カメラマン　HAJIME TSUJI



三日月役の河西健吾氏、オルガ役の細谷佳正氏から寄せられた色紙を掲載。また、全50話を振り返って、ご自身が演じたキャラクターについてコメントいただいた。

column 05

キャストコメント

三日月・オーガス役：河西健吾

①作中で戦った相手で一番手強かった、もう戦いたくないと思う相手は誰ですか？　また、コイツが一番許せない！　と思うキャラクターは誰ですか？

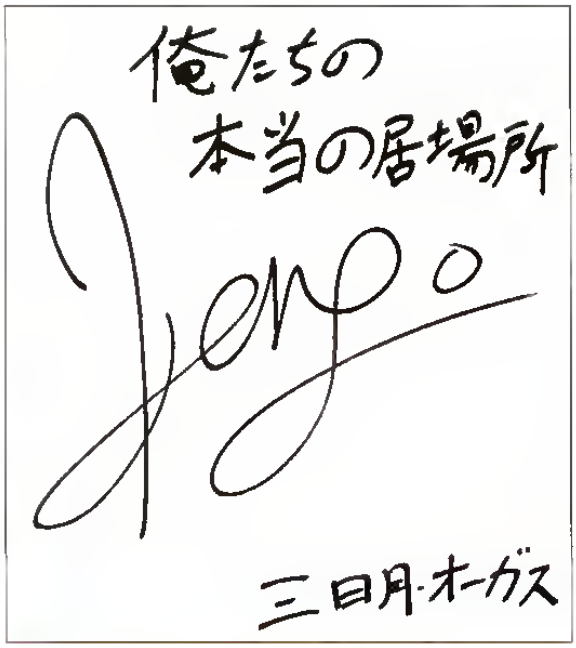
ラフタとの戦いが一番手強かったんじゃないでしょうか？　機動力のある相手との戦いが不慣れだったのもありますが、あそこまで三日月と渡り合ったのは凄いと思います。
一番許せないのはノブリスですね。やはりオルガの一件があるので。

②キャラクターを演じていて感じた、自分のキャラクターの「弱い部分」「強い部分」をそれぞれお願いします。

作中でもオルガが言っていますが、三日月は矛盾の塊みたいなやつだと。それゆえに人が躊躇するような行動でもやってのけられるかわりに、歯止めが利かない部分もあったりするので、もう少し加減を覚えて欲しいなと思います。

③作品を通して、キャラクターたちから学んだ事、これから活かしていきたいことはありますか。

この作品に関わって役者として得たことは本当に「会話」する事の楽しさを知ることができたことです。声優なのであたりまえだと思われがちですが、実際に会話として成立した瞬間はすごく楽しかったのを今でも覚えています。あとキャラから学んだこと … やはり止まらないことでしょうか。立ち止まって振り返ることも時には必要かもしれないですが、先に進み続ければ今はダメだと思うことでもその先で新しい何かに出会えるかもしれない、より良いなにかに出会えるかもしれないので、僕はこれからも進み続けたいと思います。



オルガ・イツカ役：細谷佳正

①キャラクターを演じていて感じた、自分のキャラクターの「弱い部分」「強い部分」をそれぞれお願いします。

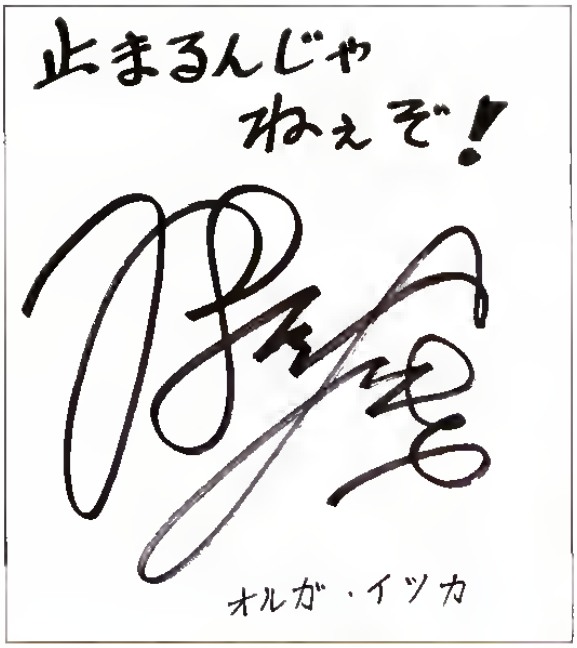
『弱い』と形容していいのかわからないんですけど、オルガ自身、『辿り着く場所』という鉄華団の目的地であったり、約束の様なものを、最初から明確に具体的に持っているわけではなかったんだろうなと思います。
そうすると、明確でないからこそブレたりする訳で、リーダーとして外には見せる事は出来なかったと思いますけど、個人的に抱えていた『弱さ』と呼べる所なのかなと思います。

②エピローグで描かれた数年後の鉄華団メンバーたちに対して、一言お願いします。

自分自身からだと、「生きてて良かった」
オルガなら、きっと、「止まるんじゃねぇぞ」じゃないですかね。

③作品を通して、キャラクターたちから学んだ事、これから活かしていきたいことはありますか。

例えその集団の団結力が硬く、その集団の居心地が良かったとしても、決して自分で考える事を放棄してはダメだという事。
敗者の存在は、歴史から消されてしまう事。
活かしていきたい事は、キャラクターからと言うより、人から教えて頂いたなと思っています。
とにかく素晴らしい現場でした。
スタッフの皆様、キャストの皆様、本当に素晴らしかったです。
本当に楽しかった！　ありがとうございました。



特別座談会

「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ キャラクターコンプリートブック」

特別座談会

長井龍雪（監督） × 伊藤悠（キャラクターデザイン原案） × 千葉道徳（キャラクターデザイン）

「鉄血のオルフェンス」の物語を彩った多彩なキャラクターたち。その生みの親でもある御三方――監督の長井龍雪氏、キャラクターデザイン原案の伊藤悠氏、キャラクターデザインの千葉道徳氏にキャラクターを題材に座談会形式で語っていただいた。

伊藤悠氏のデザイン原案が鍵となった新しい『ガンダム』の世界

――キャラクターを生み出すにあたって、長井監督のイメージから伊藤さんがデザイン原案を起こし、千葉さんが設定画にするという形だと思いますが、どのような遣り取りなのでしょうか？

長井　自分を通して、自分と伊藤さん、自分と千葉さんという形です。デザイン原案としてチェックさせていただいて、アニメ用の設定として千葉さんに発注して、そこでまた遣り取りさせていただきます。

――具体的にはどんな遣り取りがあるんでしょう？

長井　千葉さんとの遣り取りでは、ササイの歯をどう処理しようか、こいつの開け口はどうなるんだとか（笑）。主にアニメーションにするときの動かし方を含めてですね。

一同　（笑）。

千葉　作画する時にどうするかがメインです。

伊藤　知らないところでたくさんのご迷惑をおかけして（苦笑）。

――今回、伊藤悠さん、千葉道徳さんにお声がけしたのは、どういった経緯だったのでしょうか？

長井　伊藤さんが当時描かれていた作品のイメージ、こういう世界を自分もやりたいというのがまずあって、それで小川（正和）プロデューサーを通じてお願いしました。千葉さんは長年『ガンダム』シリーズをやっていらっしゃるので、その経験を初心者の自分に分け与えていただきたいなと。分割とはいえ一年やるシリーズは始めてだったので。それこそ作画の省略方法をはじめ、万配分を把握されている千葉さんにお願いしたのは必然だったのかなと思います。

――「ガンダム」シリーズのイメージを意識することはありましたか？

長井　キャラクターに関してはそんなになかったですね。そもそも、いわゆるファースト（『機動戦士ガンダム』）と同じ世界観ではないですし。

伊藤　宇宙世紀じゃないですもんね。

長井　もちろん「ガンダム」というロボットが出てくるのは決定事項でしたが、それ以外は本当に、作品全体のイメージも含めて伊藤さんの描かれる作品の雰囲気もお借りしたいと考えてお願いさせてもらったんです。

――「ガンダム」の中でも、伊藤さんのキャラクターで新しい世界観を提示できるようなものになればいいなということですね。

伊藤　色々と発注をいただいたことで、自分では絶対にやらないようなことを勉強させてもらいまして。「メインにくるような可愛い女の子」ですとか、意外に自分ではやったことがなかったので（笑）。おっさんのバリエーションもかなり増えましたし、このお仕事をお受けして良かったなと思ってます。

千葉　単純に「美人」とか言われても、けっこう難しいですよね。『機動戦士ガンダム00』の時だと「絶世の美少女」と発注に書いてあるんですけど、基本的に（キャラクター原案の）高河ゆんさんの世界はみんな美男美女なんで、その中でさらに美形と言われると大変だろうなぁと（笑）。

一同　（笑）。

伊藤　今作でいただいた発注では「○○系クズ」という言葉が乱舞してましたね（笑）。

長井　あの頃、自分の中で流行っていたクズシリーズです（笑）。

伊藤　クズ流行が（笑）。

長井　髻に作品初期の頃は、わかりやすく「倒してすっきりするクズ」みたいなキャラをイメージしてましたので。

伊藤　なるほど（笑）。

長井監督案のキャラクターたち

伊藤　自分の担当外のキャラたちが、みんなむちゃくちゃ良くて……。デルマとかアストンとか。アストンがチャドのスーツ姿を見て、なんかいい感じになるじゃないですか。「それは誇らしいということ？」とタカキが教えてくれて。そういうことだよ！　って思って。あそこは本当に感動して、いいシーンだと思いました。

――アストンやデルマなどのキャラクターは監督の案なんですね。

長井　ブルワーズのABCさん。Dまでいたんですよね。Aさんはアストン、Bさんはビトーで。Cはなぜかいなくて Dのデルマが残ったのか？　アレジさんもか！　どうでコンテの時、描きやすいと思った。

一同　（笑）。

伊藤　Cさんは最初に三日月が倒しちゃう子ですかね？

長井　あ、そうですね、Cさんの名前はペドロです。彼だけシナリオ時に先行して名前が決まっていたので、アルファベット伸拠ではないです。そして一番がんばって描いたビトーはすぐ倒されてしまうという……。

伊藤　ビトーくんはキャラが立ってましたよね。そして宇宙服がブカブカなのが少し可愛いです。

長井　なんせヒューマンデブリなので、各個人用にあつらえているわけじゃないですからね。フリーサイズみたいなイメージで描いていた気がします。

長井監督アイディアラフ①

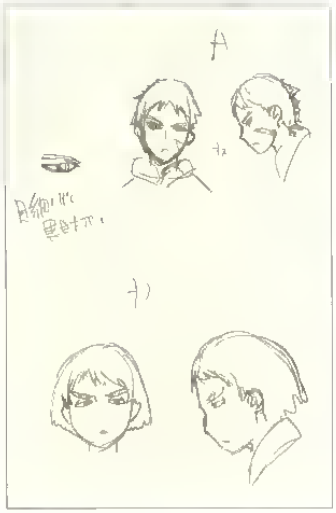
監督案のキャラクターも少なくなく、フウカやターピンズの赤ちゃん、クーデリアやアトラの服装なども監督のラフ案が基になっている。



アレジ



ピトー



アストン＆デルマ

伊藤　なるほど、ピタピタのやつは採寸されて高いやつなんですね。子供の昭弘と昌弘が捕まるのは悲しいシーンですけど、子供の拘束具はミノムシみたいで、こちらも可愛いですよね。

長井　言い方はすごく悪いですが……梱包ですね。

伊藤　それを適当に転がしておくというか、浮かしておくというか。

長井　きっとオムツもしてますよ。いつまで梱包してるかわからないですからね。

伊藤　ヒドイ……ヒドイ話を聞いた……。

千葉　でも、漏らすと気持ちいいかもしれないし。

一同　（笑）。

伊藤　快適で出たくない。そうであって欲しい！

――若い頃の名瀬やアミダとかも長井監督案ですか？

長井　若い頃というか髪型の参考ですね。なんせ1話しか出ないというのと若く見せなきゃいけないので、何をしたら若くなるかを描いていたやつですね。

千葉　アニメだから、ざっくりパーツを変えるわけにはいかないですからね。髪型が変わっただけで別の人になっちゃいますから。

長井　でも名瀬は触覚的な前髪が残っていればきっと名瀬に見えますし、アミダさんは服装を考えるから、あとは作画の皆さんよろしくお願いします！　と（笑）。

一同　（笑）。

千葉　若いと思って描くって大事ですよ。表情も若い感じになるし。

伊藤　昔のアミダはメイクが違うんですよね、ちょっと桜色になっていて。そこが「若さ」と思いました。

長井　最初からこれでも良かったかなと一瞬思うぐらいでしたね。

伊藤　「カルメン！」って感じのイメージでしたから（笑）。

長井　最初のイメージがありますからね。これが見慣れているからこそ、変わると別の印象に見える。

千葉　ちょっとだけ変わるって、一見わからないですからね。

――鉄華団の刺青が描かれた三日月のイラストは？

長井　これは第1期の終わりぐらいに描いていた落書きですね。それこそ最初はオルガとかに刺青を入れようとも考えていたんですが、作画的に大変そうだなと。第2期になるとオルガは脱がないし。でも鉄華団のメンバーはけっこう脱ぐ機会はあったりするんで、刺青関係は考えていましたね。ただオルガは肩の傷があるだけで記号的には充分なので。

伊藤　オルガの傷は子供原案の袖からだとお伺いして嬉しかったです。

長井　原案から膨らませていただくことは、たくさんあります。

伊藤　いや楽しいですね。ひとりでやっているとそういうことは起こらないので。

――幼少時やら衣装やら、長井監督ご自身が色々と描かれるタイプの監督なんですね。

千葉　そうですね。

長井　タイミングですけどね。結局、コンテを描いている最中にイメージが固まるキャラクターもいるので、そういうときに何かしら描いちゃうことはあります。

紆余曲折あったキャラクターたち

――男性キャラはスムーズに決まったそうですが、女性キャラは色々と造り取りがあったとお聞きしました。

伊藤　クーデリアとメリビットですね。

長井　メリビットさんは初期想定でオルガとくっつける案もあったので、あまりお母さんっぽさを出しすぎても思いまして、すこし若くしていただく作業をお願いしました。

千葉　最終的にああなっちゃいましたけどね（笑）。

一同　（笑）。

長井　あとクーデリアですが、最初はもっと意志が強い感じがあって。

伊藤　キツ過ぎて、その後に弱くしたら今度は「町娘になりましたね」って（笑）。

長井　そうなんです。匙加減が難しいのがクーデリアでしたね。置き所が難しいというか。

伊藤　クーデリアも、どのくらいハードな人生になるのか、ピュアさをもっていけるのかということも、最初の最初だと決定しているわけではなかったですよね？

長井　初期想定だと「かなりしっかりした人」という設定で考えていたんですけど、それが物語を作っていく中で、鉄華団の中に入る異物という意味で、なぜなに君的な「質問をするキャラクター」という部分を持たせることになって、ある程度少女ら

長井監督アイディアラフ②



三日月



若い頃のアミダ



若い頃の名瀬

しさが復活してきました。そうなると、ここまで殺伐としすぎると鉄華団のキャラ達と交わらなさそうだなと思いまして、柔らかくしていく方向を探っていただいた感じですね。逆にカルタさんは原案を描いていただいてから、キャラを膨らませていきました。

伊藤　当初はボス的位置になるという発注でしたが……。

長井　なぜか岡田さんが「面壁九年！」とか言い出したところから……。

一同　（笑）。

伊藤　あれはどういう弾みでああなったんですか。

長井　イキオイのあるキャラクターにしたいという話があって、「無限のリヴァイアス」の必中突貫の艦長と乗組員みたいな端的にイキオイのあるイメージで、カルタは親衛隊と一緒に何かやるとかいいんじゃないかという話をしたら、なぜか「面壁九年」になってかえってきたという。

一同　（笑）。

長井　それと声を担当された井上喜久子さんの最初の芝居が猛烈に面白くて。そういう遊び取りのライブ的な部分もありつつ出来上がったキャラクターですね。

――デザイン、動き、声の要素が合わさることで、シナリオの展開もどんどん変わっていったりというのはもちろんあるでしょうしね、特に全50話という長い作品ですと。

長井　本当にそうですね。

伊藤　そういえばアンリはズラ設定がありましたよね。なんでズラなんだろうって思ってたんですけど、あれはどういう意図があったんですか？

長井　アンリは「若作りをしている人」という形にしたかったんです。でもズラってなかなか脱がすタイミングが難しくって。

伊藤　最後だけ「あっ脱いだ！」って思いました（笑）。でもズラの意図は、わりとシンプルにそういうところだったんですね。私はイズナリオの趣味がここまで極まって、エライことになっていたのかと……。

一同　（笑）。

長井　アンリはあそこまでたくさんパターンを作っていただいた上に、オンオフの髪型案があまりにも良すぎて両方出していたら、もうズラなんて取ってる場合じゃない！　みたいな（笑）。そんなに出る場面は多くないのに、3つ目の髪型を出す機会はなくて、最終的に投げ捨てるというところで、使えて良かったです。女性は髪形が変わると急激に老けて見えることがあるじゃないですか。「本当はわりとお婆さんなのに」という感じをやりたかったんですね。

伊藤　それがすごく無理をしているということなんですね。

――千葉さんや作画スタッフの皆さんは、元々カツラの設定だとわかって描くのと、そうじゃないで描くのだと意識するものですか？

千葉　それはそうですね。ちょっとズラそうかなとか思いますよ（笑）。

一同　（笑）。

伊藤　こんなに進んだ世界なのに（笑）。

千葉　マルバとかズレてたら面白いとか思いましたけどね。

長井　ちょっとまわったり（笑）。

――原案を見て、元々の想定したキャラクターから飛躍のあったキャラクターはありましたか？

長井　最初のデザインで「この腹の出ぐあいはスゲー」と愛らしく思って、トドは退場させるのが惜しくなりましたね。それでコンテで芝居をつけて、こんな楽しい感じになったらいいなと思っていたら、実際本当に楽しい声をつけていただけたので、このまま置いておいたら楽しそうだなとなりましたね。

千葉　特徴あるデザインでもササイとの格差はすごいですね（笑）。

長井　ササイも惜しい顔面なんですけど（笑）。

伊藤　明暗があるんですね（笑）。

長井　そういうのはありますね。デクスターさんとか、もともと良い人として作っていただいた人は順当に残った感じですけれど。トドが一番わかりやすいですね。当初考えていた設定よりもデザインのほうに引っ張られて、そっちのほうの性格になりました。もともとおかしな感じのキャラだと考えていたブルワーズは、デザインがきた時点でもっとヒドイと思って（笑）。それでもっとヒドくなったことがあります。

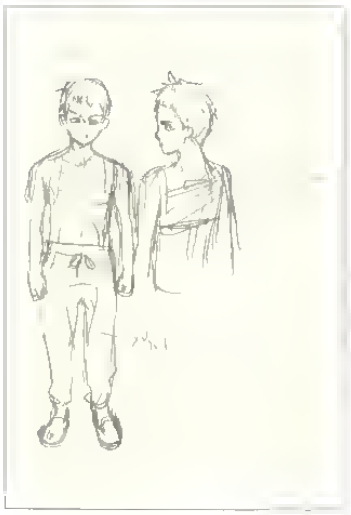
一同　（笑）。

千葉　役者さんの芝居も聞いて、もっと悪いと（笑）。

長井　もっとだった！　みたいな（笑）。

伊藤　エライことになっていった感じなんですね。クーデリアの父母はどうなったんですかね。

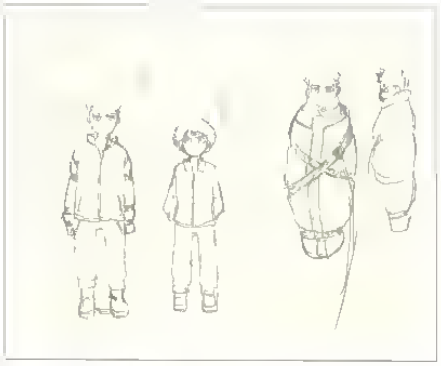
長井　第2期になって本編に出てく



ビルス



成長したライド



幼少時の昭弘と昌弘

る案もあったんですけれど。

伊藤　最初期の設定だと第1期のボス的な設定で、クーデリアの異母兄弟が出る話もありましたよね？

長井　本当に最初期ですね。あの頃ギャラルホルンの設定がしっかり固まってないときで、地球での敵として色々と考えていたこともありました。でもその展開だと戦闘が多くなりすぎそうというのもありまして。

伊藤　作画のコストを考えて転がっていくこともあるんですね。

長井　それと単純にお話が入りきるかどうかの容量の問題もあります。これだけ長い作品の構成は初めてで、その辺は岡田さんに苦労して整理してもらいました。あと自分が親族を増やしすぎる傾向が絶対あったと思うんです（笑）。

伊藤　親族増やしがち（笑）。兄弟ものが好きとかあるんですか？

長井　キャラクターをひとり考えて、さらにその背景を考えていくと、こんな風にしてもいいのかなとか。当時わりと短い期間で文字情報を作っていたんで、キャラクターからふくらますというのはやりやすい方向ではあったんです。別視点でその人を語ってくれるというのは。ただ、クーデリアの親族は自分でも収集がつかないぐらい増やしすぎちゃって。最初期に考えていたのは、クーデリアの母は後妻で実は地球に本妻がいて、そっちの兄弟たちが全部クズという話でした。

伊藤　そうだった。クズシリーズでした（笑）。

長井　そのクズ成分をブルワーズとかに徐々に分配していきました。

伊藤　クズのおすそ分けみたいな（笑）。

長井　その話だと、ひたすらクーデリアの親族を倒していくという、よくわからない話になっていた感じがしますね。

千葉　お家騒動に（笑）。

伊藤　昌弘やビスケットのお兄さんや双子など、確かに兄弟はわりと多く出てきますね。どこか血がテーマみたいなところにも入ってくるのかなと。

長井　そうですね。自分がやっていたものを岡田さんに入ってもらって、擬似家族というものを明確にシナリオの中に落とし込んでもらって、その中で整理されていった感じです。

伊藤　イオクは最初からここまでになる予定だったんですか？　最初は笑って見てたんですけど、ハシュマルを起こしたあたりから本当にこの人が怖くなって……。

千葉　でも、いますよね、こんな人。

伊藤　育ちというか自分の正義にあまりに疑いがないから、ものすごく明るい。

千葉　それが怖いんですよ。世間一般でも、なんでこいつはこんなに自信があるんだろうってやつもいるじゃないですか。都合の悪いことは脳が認識しないというか、ある種サイコパスに近いところですよね（笑）。

長井　完全に片足を踏み込んでますよね、イオクの場合は。

――そこは部下や周りの人がちゃんと支えてくれているというのも、ある話ですよね。

長井　イオクは家柄を含めてそうなってしまった。この時点で当主になっているということは、わりと早い時点でお父さんを亡くしているんで。もしかしたら、お父さんが存命で、きちんとした教育があれば。

千葉　後見役にいい人がついていれば……（笑）。

長井　周りの人もみんなイオクのことが好きだったから、しょうがないなって言う人ばかりで。もちろん、ちゃんと意見を言ってくれる人はいたんでしょうけど、イオクさんはそれも肯定的に捉えちゃうんで「おまえの気持ちはよくわかった」って言ったあとに自分の意見を（笑）。

一同　（笑）。

オルガという存在が形作った三日月

――三日月は今まで主人公として取り上げるキャラクター性とはちょっと違うところにいるイメージがありましたけれど。

伊藤　逆にそういう意味で言うと、すごくスタンダードな『ガンダム』の主人公と捉えてました。

――『ガンダム』視点で観ると？

長井　それこそ初代の方もそうですし。

伊藤　「アノお方」みたいな（笑）。

一同　（笑）。

千葉　自分で対応して何かするタイプじゃないですよね。

伊藤　三日月はすごかったなぁという感じです。普段アニメやマンガにのめり込む時は友達になってくれそうなキャラを好きになるんですけ

千葉氏の作監修正

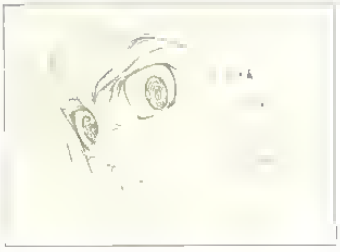
伊藤氏の漫画を参考にした瞳の歪みの表現や鼻の影など、〝鉄血らしさ〟のポイントを押さえた作監修正レイアウト。



三日月（第36話）



三日月＆オルガ（第22話）



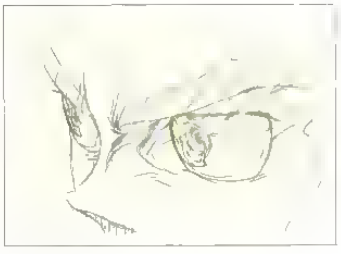
三日月（第21話）



マクギリス（第49話）



マクギリス（第1話）



三日月（第50話）

ど、三日月は絶対に友達になってくれなさそうですし（笑）。彼は怖いんだけど魅力的という、あまり見たことがないキャラでした。

長井　そうですね、わりと異物として描いていましたから。まるで揺らがない人はどんな感じなんだろうなと。

伊藤　しかも自分の外にあるから揺らがないんですかね。

長井　オルガに預けちゃったんですよね。第1期のときは共依存と言っていたんですけれど、三日月がこんなに異常なのは何でだろうという、自分の中での理由付けがそこだったんです。三日月はどうなったらこんな風になったんだろうな、というところでオルガという存在があって、こいつはオルガに全部預けてるんじゃないかというところからですね。

――クーデリアとアトラが暁を育てるエピローグの流れは、最初の段階からあったんでしょうか？

長井　三日月には何かを残して欲しいというのは元々あって、それこそどっちが産んでもいいよね、という話は小川プロデューサーとしていました。最初期の頃はヒロインが増える予定で、もっとハーレムになる案もありましたけど。

伊藤　確か最初にヒロインは4人と伺ってました。

長井　言ってましたね。でもそんなに出してる場合じゃないと（笑）。

一同　（笑）。

注目して欲しいキャラクターの軌跡

――改めて観たとき、第1期と第2期を通して注目してほしいキャラはいますか？

伊藤　やはりライドですね。ビスケットが死んでしまって、メリビットさんから色々と言われた時も、「やり返せずに生きてたら、ずっと苦しいまんまじゃん」と言っていて。最後まで彼なりの芯が通っているのは変わらなかったなと。メカデザインの形部一平さんが「彼は芸術家なので」みたいなことをTwitterでおっしゃっていて。確かに言語外の激情があるんだろうなと、最終回を観て思いました。あと、1話のチャドさんは本当に疲れ切っていたのに、話数が進むごとにどんどんきれいになって（笑）。

千葉　チャドもダンテも、あんなに出ると思わなかった（笑）。

長井　チャド、ダンテはかなり最初の頃に千葉さんに作っていただいたキャラですよね。

伊藤　脇役って感じかと思っていたら。

千葉　ふたり一緒にいないとな、ぐらいのキャラでしたけど。

長井　鉄華団でのポジション含めて、なかなか出世しました。

千葉　でも若い方には10年くらい経ってから観てもらうと、ラディーチェさんの苦労がちょっとわかるんじゃないですかね（笑）。

一同　（笑）。

長井　そうかもしれないですね。今はただのヒドイ人に見えるかもしれないけれど、「よく考えてみ？　この逃中を何とかしなきゃいけなかったんだぞ？」っていう。チャドも、たいがいユルイことしか言ってないですからね。

伊藤　10年後にまた考えていただきたいですね（笑）。

長井　シノも、最初はただのバカからものを考えるバカに。わりと成長が見えやすいキャラクターです。

――シノは36話でザックと夜の街に行ったあと、力関係が逆転していたりとか。

伊藤　何かを目撃されて（笑）。

長井　ああいうことをやってもおかしくないキャラがシノですね。でも一番変わったのはユージンです。ちゃんと成長していきました。

伊藤　最初は物語の冒頭でいなくなるって言ってましたもんね。

長井　そうでしたね。トドにそそのかされて一緒に行っちゃう。

伊藤　でも殴り合って和解するんだけど、後方を預かることになって地球に行かない話になるみたいな。

長井　結局19話で地球に降りないのは一緒なんですけどね（笑）。

一同　（笑）。

長井　それこそ最初はオルガに対して色々と言っていたのに、第2期から顕著に副団長というポジションになり。

――そういう立場が育てていった部分があったかもしれないですよね。

長井　それこそオルガ亡き後の鉄華団がまとまったのは三日月の演説ももちろんですけど、実務的な部分ではユージンがいたからこそ、ちゃんと形になった部分はあると思いますし。

――気付いていたんでしょうね、あとは自分がやらないといけないって。

長井　だから死ぬわけにはいかないのが納得できたのだと思います。

――ユージンはもともと裕福なところにいたらしき設定があるとか？

長井　中くらいの階級でしたが親が亡くなり、ユージンは孤児院のガキ大将タイプだったみたいな。ようは高校に入ってきた各中学校の番長です。

一同　（笑）。

長井　「一年の頭を決めようぜ」的な。そういう遣り取りがあった中で結局オルガに勝てなかったけれど、それからその関係性がずっと続いているという人です。

――人が死ぬシーンは『ガンダム』だと切り離せない部分だと思いますが、そういったシーンを描くのは人変ですよね。

千葉　まあ、気持ち的にもやっぱりしんどいですね。特に終盤にむけて作監を担当するシーンは容々に死ぬところになっていって。確かにここしばらく、いつからかそういった作品をよく描くようになりましたね……忍者もの以来（笑）。

一同　（笑）。

――長い期間メインキャラと向き合ってきて、ああいう形で命を失ってしまう流れは伊藤さん的にも辛いですよね。

伊藤　そう、もうねぇ！　オルガは「筋を通す」とは言ってましたけど、気持ち的には「お逃げなさい！」という感じでした。そういうわけにもいかなかったんですけどね。

記号化されたキャラクターデザインの妙

――伊藤さんの絵の魅力に関していかがですか？

千葉　アニメを作るほうとしては、ちゃんと記号化というか、〝コイツはこれをしておけばコイツになる〟というのがちゃんとデザインされている。絵柄とかじゃなくてデザインでちゃんとそうなっているので、それは非常に助かりました。おっさんとか本当にニオイがするようなというか、哀愁があっていいんですよ（笑）。

伊藤　加齢臭だとか（笑）。確かにノブリスは臭そうですよね（笑）。

一同　（笑）。

――そこはちゃんと人間味があるデザインなんですね。

長井　伊藤さんのキャラは性格が顔に出ますよね。それも含めて、世界観だけじゃなくてキャラクターの背景まで想像できるような部分があるのがいいなと。

千葉　オンとオフとか、多様性もちゃんと入っているところとか。描いていると劇的に表情が変わったりするというのは、やっていて面白いですよ。

――そういうのがある種出せる作品だったということですね。

伊藤　面白がっていただいてなによりです。シルエットで遠くからでもわかるということと、目のアップでも誰だかわかるようにできればなと考えて、髪型と目の形は意識しました。

――千葉さんが描いていて楽しかったキャラはだれですか？

千葉　おっさんとマクギリス（笑）。企んでいるときのマクギリスとか堪らないですよね。

伊藤　あのマノキーは美しかったです

千葉　アルミリアを膝に乗っけているときの目とか楽しかったですね（笑）。

一同　（笑）。

――千葉さんは総作監としての立ち位置には神力入らず、最低限の修正を入れるぐらいに抑えていたと伺いました。

千葉　チェックにまわってきたものでも、ちゃんとしたものはそのまま戻しています。

――設定というよりは、その場面に合っていればOKと。そうことができるキャラクターのデザインであったということなんですね。

長井　キャラクターの記号がしっかりしているからこそですね。

千葉　それこそ、みんなで考えてやったらいいんじゃないかと。

――伊藤さんが千葉さんのデザインをご覧になったときはいかがでしたか。

伊藤　もう感激以外の何者でもないです。自分が死だという気がせず、はじめましてな気持ちで。もうエライ格好良くなっているし、映像になってしゃべると本当にすごいなと……！

――最後になりますが、改めまして今振り返っての感想をお願いします。

千葉　物量的には体感として一番多かったんじゃないのかなぁ

――ここまでボリューミーな作品はなかなかないでしょうしね。

千葉　毎度作品をやるときには、もうこれ以上は増えないだろうと思うんですけど、毎回更新されていく感じに。

一同　（笑）。

千葉　伊藤さんの原案のおかげで、また色々と引き出しが増えました。

伊藤　ありがとうございます。引き出しをつついてもらって、「ここ開くんだ！」みたいな発注をもらうのはすごく楽しかったですし、自分では思いもかけないような人物を考えることになったりして、色々と引き出しを開けてもらったような感じがします。気持ちを入れ込んでファンの皆さんと一緒に観てきたので、おかげさまでかなり人生の一部になっているなぁという感じです。

――では最後に長井監督お願いします。

長井　なぜキャラの本で自分がメインのか（苦笑）。オリジナルって最初に何もないところから文字情報がまずあって、それを伊藤さんなり千葉さんなりにお願いしたあとに返ってくるのが楽しかったですね。「こんな風になってくるんだ」って。その驚きが常にあった作品で、それに引っ張られて、色々なものが全部引き出されていってという、その遣り取りが単純に楽しかったです。そして、そんな作品が無事終えられたのがいちばん感慨しいです。

千葉　終えられるのは大事ですよね。

――本日はありがとうございました。



プロフィール

ながい たつゆき
アニメーション監督・演出家　代表作に「とある科学の超電磁砲」「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」心が叫びたがってるんだ。」など。

いとう ゆう
漫画家　代表作は「皇国の守護者」（コミカライズ）「ソムトヘル」初のオリジナル長編となった「ソムトヘル」で第16回手塚治虫文化賞の新生賞を受賞している

ちば みちのり
アニメーター。中村プロダクション出身。キャラクターデザインを手掛けた代表作は「バジリスク～甲賀忍法帖～」「機動戦士ガンダムOO」「機動戦士ガンダムAGE」など。

次ページから伊藤悠氏描き下ろし漫画がスタート

鉄華団跡地は
某七星貴族が
地鎮的な意味で
畑にしました

そのトウモロコシ畑のどこかに――

夜半だけありえない場所に繋がる端末があるという

…誰か

いますか――誰か

はい
鉄華団

三日月さん・・・!!!

にょき

あれ ライド どうしたの

もろこし

みっみんなぞごにいるんでずが

うん 今 畑と リス園してる

リス園

おっ

あっ

新しいリス送ってきたのオメーかよライド～

久しぶりだねー

ドスドス

労働などやっとられるか

リス係さん
ノブリスが脱走しました!

リス係

承知っ

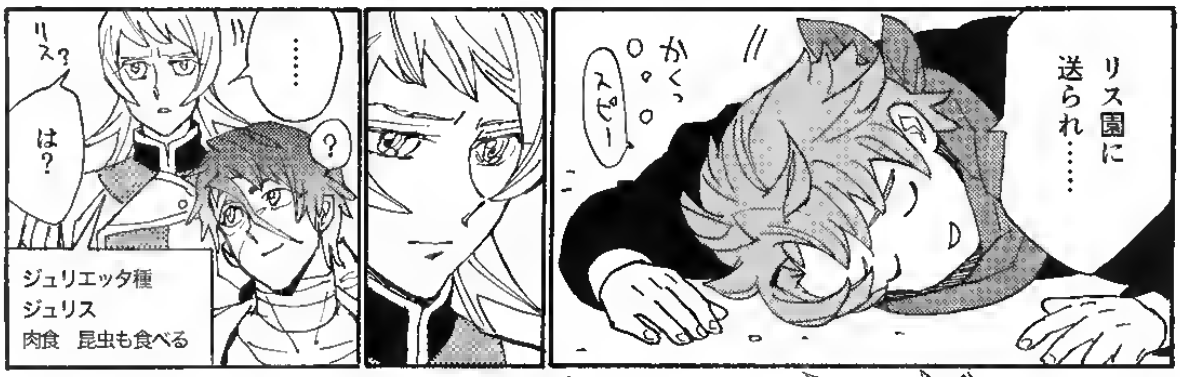
ノブリス:
ゴルドン種
水辺のいきもの
トイレ・サウナなど
でみられる


楽しそうだな アイン
はいっクランク二尉 リスはすべからく カワイイですし！
とくに 活きの良い リスは――
ダダダ
ピー
ねわーっ
ビクッ
あいつのワイヤー 怖いの俺知ってる
カワイさが 加速するっ
かっこいいっ
団長おおおおおおお
最高に粋がってカッコいい オルガ・イツカじゃなくちゃ いけねえんだ
ドー
あ
団長っ リス園て…
リスに何を させるんですか
リス堀り温泉だ
リス堀り温泉？
ばば
むっ …来るか
石動 リスではない
大リス: ステンジャ種 ひじょうに短命 なかまに小リス 中リスがいるといわれている
マクギリス: 隠れオルフェンズ種 踊り明かすことがある なかまにトドがいる

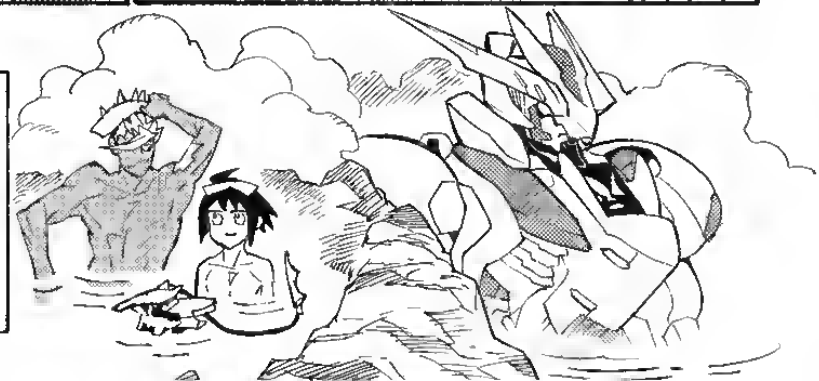

ドッ
ハァ
ア
決して
涸れねえ
湯の華だっ
ア
ア
3つめだね
みつめ
なんすか
こっ…
ガヤガヤ
ワイワイ
混浴♨なの
かよお!!
お…俺も
ここでみんな
いっしょに……!
ライドはそっちで
伝えなくちゃいけない
ことがある
ダメだよ
あいつに
ハッ
水でっぽう







鉄華の湯（リス掘り）
泉質:含鉄泉
効能:疲労回復　温熱作用
鉄欠乏性貧血症改善



機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
キャラクターコンプリートブック

http://g-tekketsu.com/

2018年2月28日　初版発行

発行元	株式会社サンライズ
発売元	株式会社ムービック
制作	池 裕雅（株式会社ムービック）
編集・執筆	MEGALOMANIA（鈴木秀治／公森直樹）
デザイン	ケークルーデザインワークス（中村亮平／大谷直也）
企画・監修	株式会社サンライズ
印刷	サンエーカガク印刷株式会社

©創通・サンライズ・MBS

表紙クレジット
作画：千葉道徳　仕上げ：菊地和子（Wish）　撮影：旭プロダクション





機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

キャラクターコンプリートブック





機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

キャラクターコンプリートブック